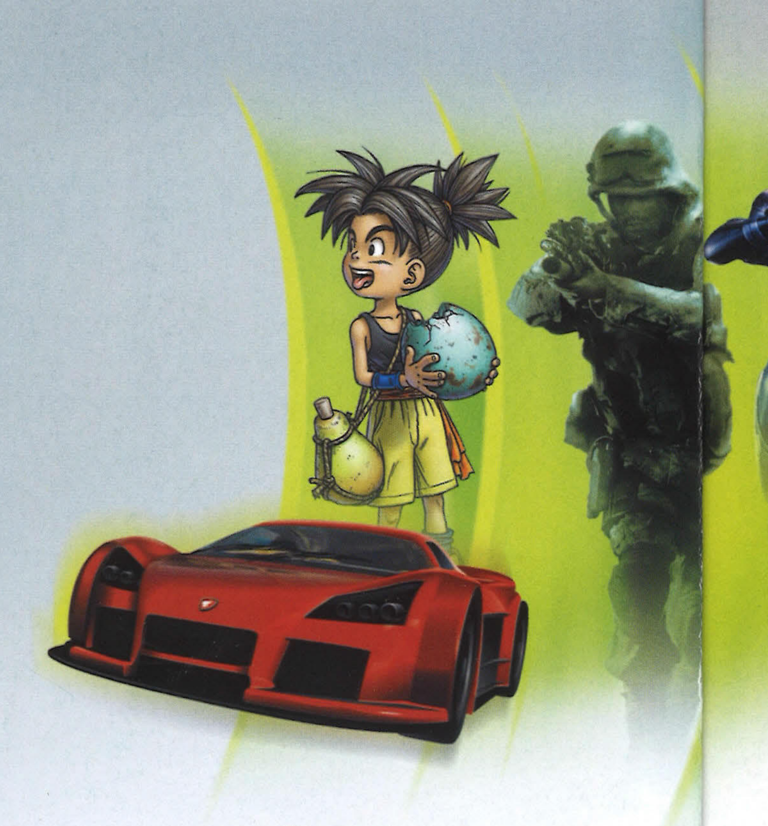
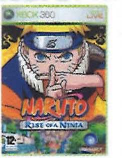

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR P
joystick
# 201
SPÉCIAL
NOËL 2007
Future
MEDIA WITH PASSION
T 02788 - 201 - F: 6,95 €
REPORTAGE
SPECIAL CANAD
RELIC, RADICAL ET SILICON KNIGHT
NOUS OUVRENT LEURS PORTES
DOSSIER
LE CASUAL GAMING, C'EST QUOI
STORYTELLING : L'ART DE RACONTE
DES HISTOIRE
TEST
KANE & LYNCH - GEARS OF WAR
TIMESHIFT - TABULA RASA
NFS PROSTREET - GUITAR HERO III
REZ
HELLGATE : ÉTAT DES LIEU
RÉALISEZ VOS VIDÉOS WO
MATO
8800 GT : LE CADEAU DE NOËL PARFAIT
WARHAMMER 40K
SOULSTORM
LES FEMMES AU POUVOIR !
LES SECRETS DE L'ULTIME
EXTENSION DE DAWN OF WAR
Numéro 201 • Spécial Noël 2007 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU
OM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 10,45 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €



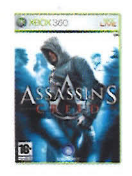



## Aventure/RPG





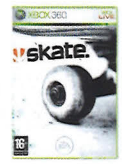


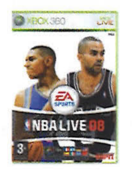




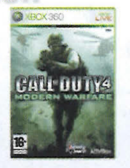







## Action





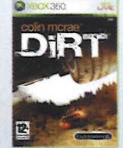







## Racing












## Famille


















# LE MEILLEUR DU

## Les 10 raisons qui mettent to

1. **Le meilleur du jeu Haute Définition sur Xbox 360** : **près de 300 jeux HD** pour tous les styles, et pour tous les goûts
2. **Des hits exclusifs** : de Halo 3 à PGR4 en passant par Mass Effect, retrouve en exclusivité tous les hits de Noël sur Xbox 360
3. **L'expérience du jeu en Haute Définition accessible à tous :** Pack Xbox 360 Arcade, Value Pack Xbox 360 et Xbox 360 Elite
4. **Xbox Live, le premier service de jeu en ligne sur console** : jouez et communiquez avec vos amis où qu'ils soient 24H/24 et 7/7

5. Te
et

6. R
gr
B

7. La
D'
le

8. 
Li

9. D
co

10. Et
G
O
N



In
de
XI

Co

www.xbox.



60™ LIVE

# U JEU EN HD
## out le monde d'accord

**éléchargez gratuitement 200 démos jouables** t bandes annonces de jeux sur le Xbox Live

**etrouvez les plus grands classiques du jeu vidéo** râce au Xbox Live Arcade (Sonic, Street Fighter II, omberman...) XBOX LIVE arcade

a vidéo à la demande, le jeu de quiz Scene it !, le lecteur VD intégré et HD DVD en option...Xbox 360 rassemble **es passionnés du cinéma**

Retrouvez vos amis et la **communauté Windows ve Messenger** en exclusivité sur Xbox 360

es **accessoires sans fil innovants** pour jouer et ommuniquer sans limite

**t toujours plus de hits à venir en 2008 :** TA IV, Resident Evil 5, Splinter Cell Conviction, Lost dyssey, Burnout Paradise, Rock Band, Devil May Cry 4, inja Gaiden 2, Alan Wake, Top Spin 3...

**vite un(e) de tes ami(e)s à acheter une console e jeu Xbox 360 et recevez tous les deux 10 jeux box LIVE® Arcade gratuitement.**

nditions sur : www.xbox.com/10jeuxchacun

## Les **meilleurs prix** mettent tout le monde d'accord sur XBOX 360

### DU 12 NOVEMBRE AU 25 DÉCEMBRE 2007

**50€ remboursés** (1)





















visuel non contractuel

**Pour l'achat d'une Xbox 360 ou d'un pack Xbox 360** (2)

**30€ remboursés** (1)







**Pour l'achat d'une Xbox 360 Arcade ou d'une Xbox 360 Core System**

Tous les détails sont sur le coupon à télécharger :
**http://www.xbox.com/fr-FR/odr2007**

(1) Remboursement différé, voir conditions en magasin (2) Hors Xbox 360 Arcade et Xbox 360 Core System








# Sommaire

201 SPÉCIAL NOËL 2007



## 32

**JEU DE LA COUV** L'univers Warhammer et Tuttle, c'est une grande histoire d'amour. Du coup, il n'aura pas fallu bien longtemps pour convaincre notre mangeur de légumes national de faire sa valise et d'enfiler une polaire pour partir au Canada. Direction les studios de Relic pour découvrir la prochaine extension de Warhammer 40k Dawn of War.

## 46

**TESTS** Pas de grosses surprises pour la fin d'année ni de titres obscurs qui se révèlent être des hits en puissance. Ça n'empêche pas certaines licences d'être toujours au top et de nous scotcher à l'écran. Comme Call of Duty 4, Unreal Tournament 3 ou encore Need for Speed ProStreet.

## 86



**RÉSEAU** Créer ses propres vidéos devient de plus en plus populaire. Apprenez les bases dans ce premier chapitre consacré au movie making. Retour sur le multi d'Hellgate, suite de l'aide de jeu World in Conflict, et plein de bonnes choses pour Noël !

## 100




**MATOS** Envie de changer de cartes vidéo sans vous mettre votre banquier à dos ? Pas de panique, on va régler votre problème ! Enfin c'est plutôt Nvidia qui propose une solution avec sa 8800 GT qui vient de passer entre les mains d'un C_Wiz très content du résultat.

**ET AUSSI...**



COUVERTURE
© Relic/THQ


JOYSTICK n° 201 - Spécial Noël 2007
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros
Dépôt légal : à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Frédéric Brunet
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

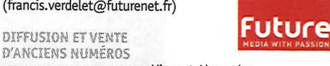
Ont participé à ce numéro :
Cyrille « June » Anquetil, Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Fabio « Sundin » Bevilacqua, Damien « Savonfou » Coulomb, Mathias « Baldours » Denis, Fabrice Bloch, Anne Cocard, Olivier Delacourt, Emmanuel « Tbf » Bézy, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Brice « Tuttle » Roy, Rodéric « Necka » Overtal, Sylvain « Lucky » Tastet, et Marie-Claude Rodriguez.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de clientèle Hors Captif : Fabrice Larrieu





FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

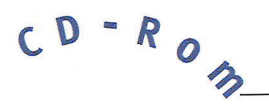





DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Responsable de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico-Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.



IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE




# sOmmaire #201

**La période de fin d'année** est propice au stress. **Achat de cadeaux,** préparation du repas de famille, **tout ça.** Alors pour vous détendre, **on vous a concocté un jeu complet** bourré de testostérone **avec des commandos musclés** frappant sur des soldats allemands. **Dans les faits, c'est beaucoup plus fin que ça puisque** Commandos 3 **demande une bonne part de réflexion** pour venir à bout des nombreuses missions proposées.

**Cyd**

## Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.



LE JEU COMPLET

## Commandos 3 : Destination Berlin

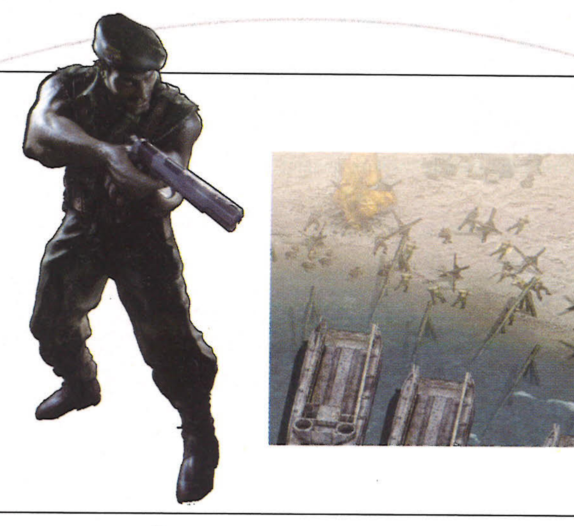
**Genre :** Infiltration
**Développeur :** Eidos Interactive
**Éditeur/Distributeur :** Pyro Studios
**Site Internet :** www.commandosgame.com
**Config minimum :** Windows 98/98 SE/XP/2000, CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
**Config recommandée :** Windows XP/2000, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo

### En résumé

Mêlant infiltration, stratégie et action, Commandos 3 propose d'incarner une unité d'élite durant la Seconde Guerre mondiale. Pour mener à bien vos objectifs de missions, vous devrez parfaitement maîtriser les six personnages disponibles : Soldat, Mitrailleur, Parachutiste, Fusilier, Grenadier et Artilleur. Chacun d'eux dispose de talents particuliers et vous sera utile lors de situations spécifiques. À vous de gérer au mieux ces petits soldats en utilisant leurs spécialités comme le déguisement, le tir à longue distance, l'escalade... Un large panel d'armes est également mis à disposition tel le pistolet, le couteau, le cocktail molotov, le bazooka ou encore la seringue hypodermique. Ici, c'est évidemment la réflexion qui prime sur le reste, vous devrez analyser le déplacement des ennemis, ne pas entrer dans leur champ de vision et éviter qu'ils donnent l'alerte. Entre les différentes campagnes solos et le mode multijoueur, vous aurez de quoi vous occuper.







# Les autres fichiers

DRIVERS :
- Drivers ATI Catalyst 7.10 2000-XP
- Drivers Nvidia Forceware 163.75 2000-XP

PATCHS
- Patch The Witcher
- Patch Timeshift
- Patch World in Conflict

LOGICIELS :
- FRAPS
- XFire

## COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

## RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

- Emails de la rédaction: Gruth, C_Wiz, Yavin via: Cyd: cyril.dupont@futurenet.fr Faskil: jean-christophe.detrain@futurenet.fr

# COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu: Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

## Familiarités

Tu es jeune? Tu voudrais être respecté comme tout un chacun? Toi aussi, tu te demandes pourquoi tout le monde te tutoie d'emblée? C'est irritant à la fin, non? En tout cas, moi, ça m'énerve franchement: sous prétexte qu'on est jeunes, profs, passants, bref la majorité des adultes oubliera la plus élémentaire politesse et utilisera la deuxième personne du singulier. C'est vrai quoi! Nous ne sommes pas intimes avec tout le monde, nous ne sommes pas leurs fils, leurs frères, leurs amis! Bref, non à cette relation où l'adulte est persuadé de sa supériorité! Y'en a marre! Et non à l'interface de certains jeux qui s'inscrivent dans cet odieux complot!

Polote

*T'as bien raison. D'ailleurs, à Joystick, le tutoiement est proscrit. Même au sein de la rédac. Tout le monde se vouvoie et s'appelle « Monsieur ». Enfin, sauf Styx, qu'on appelle « Truc ».*

## Ça suffit maintenant!

Aarrgh !!! Encore des pages et des pages sur WoW dans la rubrique Rézo... Surtout qu'en plus, « les add-on qui facilitent la vie! » on y a déjà eu droit... N'y a-t-il donc pas d'autres jeux qui méritent une place dans cette rubrique? Pour les numéros hors-série, vous nous aviez donné une bonne excuse et je suis prêt à offrir une tournée de lasagnes-frites si vous vous justifiez correctement encore une fois (même pour Tuttle!). Franchement, ça ne se refuse pas, si?

Tibun

*C'est curieux, j'ai l'impression d'avoir cette conversation tous les mois. Bon, tentons de faire passer le message avec diplomatie. Certes, je peux comprendre votre lassitude si vous ne faites pas partie des neuf millions de joueurs qui passent leurs soirées et leurs nuits à Azeroth. Mais chez nous, à Joystick, on essaie un minimum de coller avec l'actualité. Et il faut bien admettre que du côté des MMO, c'est toujours WoW qui squatte le haut de l'affiche. On pourrait s'amuser à vous faire des aides de jeu pour Auto Assault (et nous l'avons fait quand c'était judicieux), mais il faut se rendre à l'évidence: ça n'intéresserait pas grand monde. Alors, on va faire un deal: si vous lisez ce courrier et que vous faites partie des aficionados de Warcraft, arrêtez tout. Brûlez votre boîte de jeu, effacez votre compte et jouez à autre chose. J'ironise un peu mais tant que Blizzard squattera le marché du jeu en ligne, on continuera d'en parler en proposant des petites aides de jeu spécifiques, loin des guides stratégiques complets qu'on dispense dans les hors-série. Ce qui ne nous empêche pas non plus de faire quelques incursions dans d'autres titres. Mais comme leur durée de vie approche celle de lasagnes-frites posées sur le bureau de Cyd, on ne peut pas non plus faire de miracles.*

## Around Ze Weurld #2

Dans la série « Joystick et Joypad se la coulent douce à l'autre bout du Globe pendant que leurs géniteurs triment à Levallois-Perret », une photo de paparazzi les a surpris dans leur bungalow à Bora-Bora. On notera que Mr Joystick sait mieux se tenir en public.

Chris

*Et ça vous étonne? Moi ce qui me dépasse, c'est que vous n'en ayez pas profité pour noyer Joypad et mettre fin aux souffrances du monde.*




## Around Ze Weurld #1

Alors oui, pour la 200e année, en regardant la Terre se lever, et Joy rayonner sur la planète Game, j'ai tenté un EVE Online là-haut, mais on n'est pas très nombreux... Allez, vivement la 300e, que je tente de trouver des geeks pour un StarCraft live sur la Lune.

Zot

*Comme quoi, finalement, on peut faire des trucs rigolos avec Photoshop et des cigarettes qui font rire.*



## En vrac

Cher Joystick, je préfère Joypad. Salut!

Yull

*C'est compréhensible. Mais revenez nous voir quand vous saurez lire, vous verrez: ça change tout.*

Je sais que vous refusez systématiquement les stagiaires, mais là j'ai LE poste que vous ne pouvez pas refuser: traducteur Styx - Français. Embauchez-moi!

Cold

*J'ai encore mieux: on vous l'envoie en stage chez vous, pendant plein de mois (voire des années) et vous lui apprenez le français. Deal?*

Juste une petite question pour savoir le pourquoi du comment monsieur George Clooney se retrouve à la page 21 et à la page 33 de mon joystick n°199?

Rmp

*What else?*

- Pour les problèmes d'abonnement: magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc.: SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél.: 01 44 84 05 50 abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc.: cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy: cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques: www.hotline-pc.org




# Quitte ou double

Le truc que vous voyez sur l'image à côté de cette news (ou au-dessus, en dessous, à vrai dire je n'en sais rien, ça dépend de l'humeur de Mélusine), c'est un clavier. Apparemment l'engin se destine aux joueurs professionnels et ne me demandez pas ce que ça peut bien leur apporter, j'ai cherché toute la nuit et je n'en ai pas la moindre idée. Remarquez, pour eux, ce n'est pas clair, pour moi par contre, avec les lettres doublées à gauche et à droite, ça a l'air uullttiimmee pour rreeddiiggeerr ddeess nneewwss rriiggoolloottes.




Avouez, vous ne savez pas quoi faire avec votre pécule : acheter une fois de plus une carte graphique ou investir la même somme dans une console de jeux. En rafraîchissant amoureusement votre config, vous ferez tourner, options au max, les jeux les plus gourmands. Avec la deuxième option, fini les emmerdes de drivers, de patches (quoique) et de config pas optimisée. En plus c'est la mode, c'est carrément convivial si vous avez des potes à la maison, et l'écran est plus grand. Allez, c'est décidé, le PC ne me sert plus qu'à la bureautique, je passe à la console pour jouer sans plus jamais me prendre le chou. Tentant... Par contre, terminé WoW et ses 5 000 personnages par serveur, terminé le PvP (Mario qui pwn Luigi, même pas en rêve, mon bon monsieur). Adieu Battlefield et ses 64 excités de la gâchette en simultanée, bye bye les jeux au contenu adulte comme The Witcher (où l'on peut même organiser entre potes des concours de coucheries, demandez Tuttle pour plus d'explications), game over les compétitions en temps réel comme il s'en passe chaque week-end sur R Factor. En renonçant au PC, vous laissez tomber tout cela. En somme, vous renoncez aujourd'hui à ce que les consoles promettent pour demain... Le futur du jeu s'écrit d'abord sur PC, gardez cela en mémoire, reposez cette Wee et investissez dans une 8800 GT, et que l'on ne vous y reprenne pas !

Styx

# Bandits 2

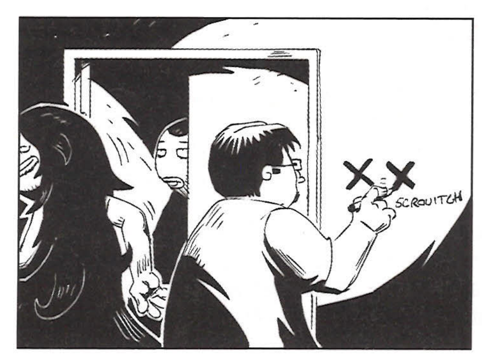
Toujours à l'affût d'une bonne affaire pour rentabiliser leurs productions, nos amis d'Eidos s'apprêteraient une fois encore à investir les salles obscures. Après Tomb Raider, il semblerait que ce soit au tour de Kane & Lynch de nous conter leur cavale sur grand écran. La bonne nouvelle, c'est qu'on pourrait retrouver les noms de Bruce Willis et Billy Bob Thornton au générique (leur seconde rencontre sur pellicule, six ans après l'excellent « Bandits » de Barry Levinson). La mauvaise, c'est qu'on parle de Michael Bay à la production. Avec un peu de chance, ça va tellement l'occuper qu'il ne pourra pas s'investir sur Transformers 2. On peut toujours rêver...

# Les survivants

Interplay, c'est un peu comme les méchants dans les films d'action, un coup ils sont morts, l'instant d'après ils sautillent partout, quelques secondes plus tard ils sont à nouveau étalés par terre, inertes. Ce mois-ci, ils sont bien vivants et le P.-D.G. de la boîte, Hervé Caen, annonce même la reprise des développements en interne. Apparemment, Interplay posséderait encore quelques juteuses licences à revendre histoire de financer son MMORPG basé sur l'univers de Fallout. D'ailleurs, à partir du moment où Jason Anderson (ancien designer sur Fallout 2 et employé du défunt studio Troïka Games) les rejoint, on peut aisément en conclure que ce n'est probablement pas pour organiser une soirée poker.

# Le Morpion déprimé







## Pleins gaz

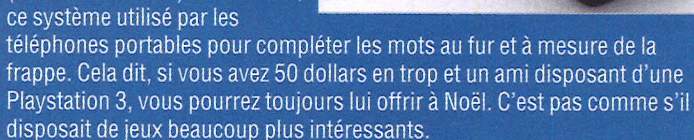
Souvenez-vous, on vous a déjà parlé de X Motor Racing. Une « simu » de bagnoles toutes plates et aux modèles physiques dignes des meilleurs moments d'un rhinocéros tentant d'éviter un tronc d'arbre. Eh bien, figurez-vous que ça a changé, les voitures sont désormais bien plus jolies et réalistes et la conduite un tantinet plus intéressante. Bon, de là à mettre 40 dollars, on ne va pas non plus exagérer et c'est probablement pour ça que les développeurs vous le proposent à 20 jusqu'au 31 décembre de cette année. Cela dit, avant de vider votre tirelire essayez quand même la démo afin de vous faire une idée. Et si ça ne vous plaît pas, demandez à un taxi de vous balader pour la même somme, là vous pouvez être sûr que la conduite sera des plus réalistes.
www.xmotorracing.com




## T'es doux, t'es neuf?



Vous qui nous suivez depuis plusieurs années, vous êtes bien placé pour savoir qu'on en a vu des gadgets idiots. Mais là, je pense que je tiens quelque chose d'ultime, une sorte de milestone de la bêtise humaine. Il s'agit d'un mini-clavier à brancher sur PC, Mac ou console « Next gen » et qui se propose de vous entraîner à la frappe en T9 (www.cre8txt.com). Vous savez, ce système utilisé par les téléphones portables pour compléter les mots au fur et à mesure de la frappe. Cela dit, si vous avez 50 dollars en trop et un ami disposant d'une Playstation 3, vous pourrez toujours lui offrir à Noël. C'est pas comme s'il disposait de jeux beaucoup plus intéressants.



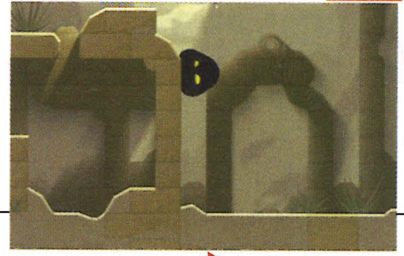
## Chemin de croix




On vous avait déjà un peu parlé de The Path, un jeu aventure/horreur au design prometteur en développement chez les Belges de Tale of Tales (http://www.tale-of-tales.com/ThePath/). Comme bien souvent avec les jeux indé, la date de sortie est incertaine, on ne sait pas si les mecs codent ou picolent jusqu'à trois heures du mat' et on mate le site officiel de temps à autre histoire de voir si quelque chose a bougé. Et là, oui, il y a eu un peu de mouvement. On apprend que le jeu se cherche toujours un éditeur (même si la distribution en ligne reste la priorité) et que le développement devrait durer encore au moins un an et demi. Ouch. Mais, bonne nouvelle, une banque d'investissement du plat pays vient tout de même de leur prêter la jolie somme de 90 000 euros. De quoi picoler un bon moment.

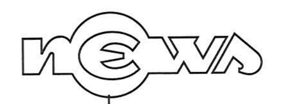
## Gish 2...



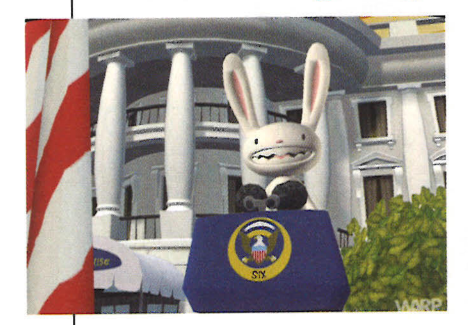


est la suite de... attendez, ça va me revenir... Hmm, ben mince alors, me souviens plus. Enfin bon bref, en voici la seule image disponible jusqu'à présent.





# Merci papa Noël



Dites, les gars, il y a un paquet de distraits parmi vous qui ont oublié de jouer aux six épisodes de Sam & Max Season One. Ne regardez pas vos pieds comme ça, on a les noms. Alors vous allez me faire le plaisir de télécharger le quatrième épisode intitulé Abe Lincoln Must Die. Oui oui, celui auquel Faskil avait mis 7 dans le Joy 192 tellement il avait trouvé ça bien.
On le récupère (le jeu, pas Faskil) chez Telltale Games et, je sais ce que vous allez me dire, vous n'avez pas d'argent, les fêtes, ça coûte bonbon, vous êtes désolés, blablabla. Allez, c'est bon, c'est gratuit.
www.telltalegames.com/samandmax/lincolnmustdie




# Au turbin !

Depuis le temps qu'on vous tanne avec les jeux indé, vous avez bien décidé de vous y mettre, non ? Allez, cette fois, avec la sixième édition du concours « Four Elements » de Gamedev.net www.gamedev.net/community/contest/4e6/, c'est l'occase de vous lancer une fois pour toutes dans le monde merveilleux de la création vidéoludique. Néanmoins, pas question de pondre n'importe quoi car, comme le nom du concours l'indique, il convient de respecter certains pré-requis. En intégrant au moins trois éléments essentiels sur les quatre proposés. Votre jeu devra donc contenir au choix des comptables, explosions, cristaux et des… poneys. Ah ben voilà, inutile de vous dire qu'un membre de la rédac en piaffe déjà d'impatience. Et inutile de vous dire qui.




# Rien ne va plus

Pour le brave pigiste que je suis, écrire une brève à propos de Linux sans se mettre des dizaines de millions de personnes à dos s'apparente à tenter de rouler sur un œuf avec un tank sans le casser : c'est franchement périlleux. Mais là, avec cette nouvelle distribution Fedora essentiellement axée sur le jeu et présentée sous forme de Live DVD (sans installation), difficile d'en dire du mal ! Vous y trouverez une bonne cinquantaine de jeux intégrés, histoire de vous démontrer que, si si, sous Linux aussi on peut jouer à des tas de trucs. Une excellente initiative que j'aurais saluée avec encore plus d'enthousiasme s'il y avait eu Bioshock, Race 07, Crysis et plein d'autres vrais jeux. Oh ça va, on se calme je plaisante.
http://fedoraproject.org/wiki/SIGs/Games/GamesLive

# Famille nombreuse

Une cinq places, la Twingo ? À d'autres ! Une dix places, oui ! C'est ce qu'a pu constater la maréchaussée allemande en stoppant toute une famille (sept adultes, trois gosses) se rendant à une fête dans la célèbre petite bagnole. 400 euros d'amende infligés plus tard, les policiers sont probablement restés, comme moi, avec un bon gros doute en tête : si on parvient à en faire rentrer autant dans une Twingo, qu'est-ce que ça doit être dans une Espace…



# L'étoffe des héros

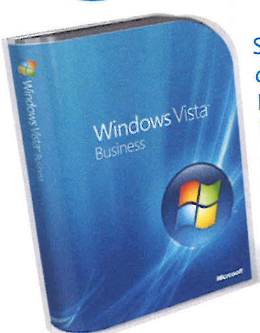
Attention, je vais vous présenter un truc absolument énorme : le premier t-shirt sans fil. Oh oh oh. Rassurez-vous, tout va bien je sais encore écrire à peu près sans fautes. Simplement, ce modèle pas vraiment banal permet de détecter les réseaux Wi-Fi à proximité sans vous obliger à gambader partout avec l'ordinateur portable ouvert pour trouver de quoi satisfaire vos envies de connexion à Internet. Une excellente idée que toute la rédac attend maintenant de voir transposée à la localisation de débits de boisson. www.thinkgeek.com



# Max Payne…

sera bientôt porté sur grand écran ! C'est Mark Wahlberg qui tiendra le rôle principal, c'est John Moore qui réalisera le film et c'est Yavin qui a écrit cette news ! Fantastique !

## La Vista è bella




Selon des chiffres officiels communiqués par Mr Microsoft, les ventes de Vista commenceraient tout doucement à s'essouffler. Contrairement à ce qu'on pensait, il reste donc un peu de bon sens en ce bas-monde.




## Visionnaire

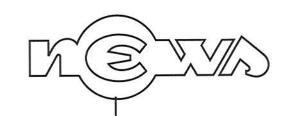
Visionnaire

Décidément, chez EA, on n'a pas sa langue en poche. Après son big boss qui déclarait il y a peu que franchement, les « suites », ça saoule (notez la douce ironie), c'est aujourd'hui un autre des gros pontes de la boîte, Gerhard Florin, qui clame à qui veut l'entendre que les consoles, ça saoule aussi. Des fois, je me demande pourquoi ces gens font le métier qu'ils font. Mais bref... Le propos n'est pas là. En fait, ce que Gerhard tente de nous dire avec ses mots à lui, c'est qu'il pense qu'à l'avenir, les consoles vont disparaître, remplacées par une « boîte » universelle vers laquelle les éditeurs et développeurs pourront streamer du contenu ludique. C'est à croire que quelqu'un lui a parlé du PC.






On aura tout vu : après le spam traditionnel par courrier, et la plus récente vague de courriers indésirables en PDF, c'est aujourd'hui au tour du MP3 de véhiculer des infos mercantiles sur des trucs dont vous vous cognez probablement. Plutôt opportuniste sur le coup, la société française GOTO Software annonce avoir mis à jour son logiciel anti-spam pour lutter contre ce fléau apocalyptique (ou un truc du genre).
Plus prosaïque, la rédaction de Joystick de son côté vous rappelle sinon que la touche « SUPPR » de votre clavier est gratuite et n'est pas juste là pour faire joli.



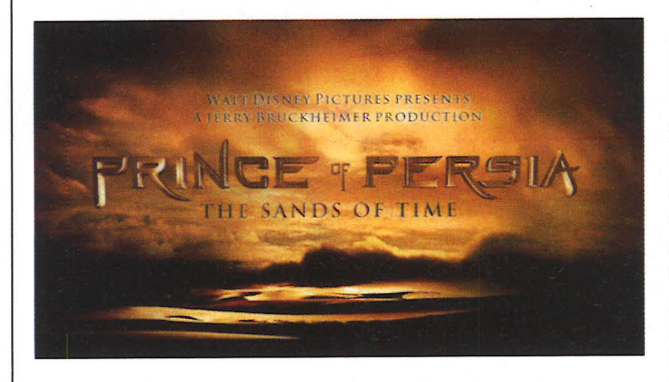


# 9 en 1

C'est Noël, la période où tout le monde aime tout le monde. Du coup, Electronic Arts, Ubisoft et Eidos s'adorent le temps d'une compilation pleine de chouettes jeux issus de leurs catalogues respectifs. À partir de maintenant, et pour un peu moins de 50 euros, vous y trouverez : FIFA 2007, Need for Speed Carbon, Black & White 2, Tomb Raider : Legend, Just Cause, Splinter Cell Double Agent, Heroes of Might & Magic V, Rayman contre les Lapins Crétins et L'Entraîneur 2007, histoire de ravir tous les fans de statistiques et les gens qui n'aiment pas les images qui bougent.



**Lundi 22 octobre 2007 - 22:29**
Yavin : Si le livreur de pizzas ne me rend pas la monnaie, je lui rends pas son scooter.

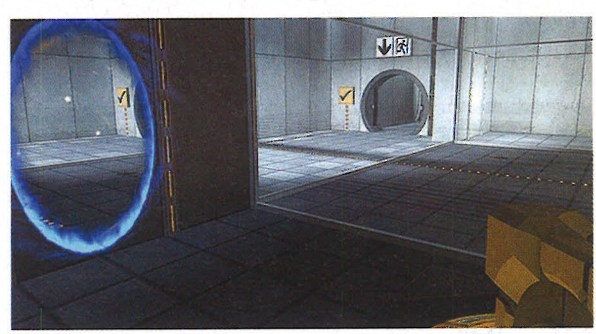


# Prince sans rire

*Si vous me demandez quelle adaptation de jeu vidéo a le plus de chance d'être une réussite au cinéma, je vous répondrais sans hésiter Prince of Persia : Les Sables du Temps. Après tout, son producteur, Jerry Bruckheimer, a bien réussi à faire de chouettes films à partir d'une attraction idiote… Pourtant, l'évocation du jeu d'Ubisoft a tendance à agacer son réalisateur Mike Newell, convaincu que son film (prévu pour juillet 2009) dépasse largement le cadre de la simple transposition à l'écran et s'imposera comme une œuvre à part entière. Pour lui, ce n'est « pas un film sur un jeu vidéo » mais une « grande histoire immensément romantique » digne du Lost Horizon de Franck Capra, rien de moins. Au cas où vous en cherchiez une, voici donc une parfaite illustration de la fameuse expression « péter plus haut que son cul ».*

# Incertitudes

Portal, c'est un peu comme s'arracher des peaux mortes après un coup de soleil, c'est jouissif mais beaucoup trop court. Alors forcément, on a envie de savoir ce que nous préparent les développeurs dans les mois qui viennent. Et c'est là que ça coince car, lors d'une récente interview, la sympathique Kim Swift de Valve Software a affirmé qu'ils (l'équipe) n'en savaient rien. Parlant des joueurs : « Veulent-ils plus de Portal, désirent-ils Portal 2 ? Des niveaux supplémentaires, du multijoueur, quelle est la demande ? Si nous n'écoutons pas la communauté, ce n'est pas une bonne chose », a-t-elle expliqué avant de se diriger fièrement vers un mur et de disparaître comme par magie.



# Torpille droit devant !

Depuis le temps, vous avez probablement fini Silent Hunter 4 une bonne douzaine de fois. Conscient du drame social affectant votre vie, Ubisoft proposera, au printemps 2008, une extension pour votre jeu fétiche. Celle-ci s'intitulera U-Boat Missions et vous enverra barboter au beau milieu de l'Océan Indien à bord de sous-marins allemands afin de couler un maximum de bâtiments alliés. Voilà, c'est tout. N'empêche que le scénario n'est pas franchement original, si je peux me permettre.



# Kthxbye

Sachez que, d'après une récente et très sérieuse étude menée au Royaume-Uni, pas moins de six millions de personnes se seraient fait larguer par le biais d'un simple et bien mesquin… SMS. Oui, je sais, c'est en même temps énorme et franchement navrant d'autant que, dans ce cas précis, on ne peut même plus vraiment parler de rupture à deux balles. Juste à dix centimes.




# Énorme

Le développeur américain Destineer Studios (Close Combat: First to Fight) vient de sortir le portefeuille et de se payer une zoulie licence Unreal Engine 3. Quant à moi, ce matin, j'ai acheté une baguette à l'ancienne, des biscuits pour le petit-déjeuner et 18 dosettes de café « grandes origines » (Éthiopie, un délice).


EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
I ♥ LIFE
EASTPAK
EASTPAK



# Grande profondeur

Marre de courir l'arme au poing sur des champs de bataille qui se ressemblent tous ? Pas de problème, enfilez votre combinaison et plongez dans Underwater Wars, un FPS prévu pour, je regarde mes fiches, pour dans un bon moment, pas avant 2008 en tout cas. L'histoire se déroulera, elle, en 2011 et mettra en scène des méchants Chinois (ben tiens), des gentils Américains et plein d'autres nations impliquées dans un gigantesque merdier international. Votre rôle sera, bien entendu, de vous infiltrer un peu partout afin de tuer tout le monde et de rétablir l'ordre à coups de fusils d'assaut, grenades, poignards et autres armes de poing. Un concept de pacification qui m'a toujours un peu échappé.




# Millenium 2

Une des principales associations de défense des consommateurs allemands a récemment appelé au boycott de Windows Vista. En cause, le refus de Microsoft de fournir des versions de Windows XP aux acheteurs ayant rencontré des soucis avec le dernier système d'exploitation de la firme. À ce jour (mardi, si vous voulez tout savoir), pas moins de cinq mille plaintes de mécontents auraient déjà été enregistrées. Côté rédac, C_Wiz en est assez vite revenu, Yavin n'a pas osé l'installer et, bien entendu, Faskil cherche à sortir de l'écran de démarrage depuis environ trois semaines.




**Mardi 28 octobre 2007 - 17h52**

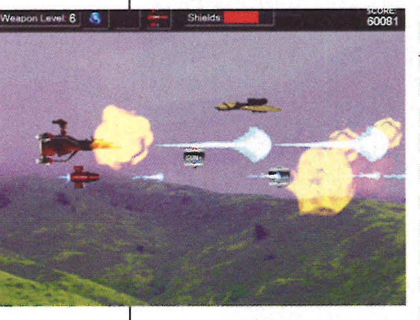
C_Wiz : Quand t'es réveillé à 7 h du mat', t'as l'air d'un con.

Styx : C'est clair.

C_Wiz : Y'a personne sur MSN.



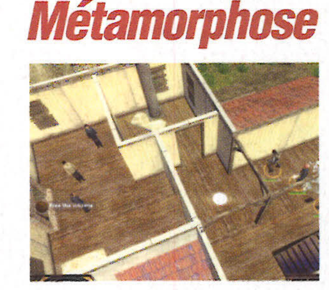
# Cadeau Bonux




Qu'est-ce qu'un SHMUP ? Voici typiquement la bonne question à poser lors d'une soirée entre amis si vous cherchez à vider la pièce en moins de quelques minutes. Vous pourrez du coup en profiter pour vous remettre devant le PC et lancer Isis Strike, un shoot-em-up (ou un shmup, un jeu de tir quoi) prenant, pas prise de tête et intégralement gratuit. Quand on vous dit que c'est Noël.

www.ninja-ninja.com/ninjagirl/isisstrike.htm

# Métamorphose



Tiens, ça manque un peu de jeu de stratégie, ces temps-ci. Alors, hop, ressortons Half-Life 2 ! Complètement cinglé, vous dites ? Pas du tout, attendez donc de tester le mod Half-Life 2 : Wars (http://hl2wars.moddb.com/), sa vue aérienne, ses petites unités humaines à contrôler, son brouillard de guerre, son clocher mérovingien, sa tarte aux pommes... Vu le nombre de bugs, il y a encore du boulot et, de toute façon, vous n'en profiterez que si vous disposez du jeu original, de l'extension Episode One et du Source SDK. En plus, il faut être équipé d'un PC en état de marche. Sérieusement, ils abusent.

# Juste au corps

Les pilotes en herbe ont leurs volants à retour de force, les amateurs de jeux musicaux disposent d'une tonne d'accessoires (guitares, tapis...) pour mieux s'impliquer dans leurs jeux et, pendant ce temps-là, les amateurs de FPS n'ont toujours qu'une pauvre souris et un vieux clavier plein de miettes. Pour eux, voici le gilet spécial sensations fortes. On l'enfile, on lance un petit Call of Duty (inclus dans la boîte) et c'est parti pour un tour de manège. Le joueur pourra alors ressentir les impacts de balles, les coups de pied, de poing et même les tirs de missiles. Cet engin du diable coûte tout de même la bagatelle de 189 dollars et, à ce prix-là, autant directement se coller la tête dans le four ou se jeter dans la cage d'escalier. Je plaisante, bien entendu (non parce qu'après y'a toujours un crétin pour le faire...).

www.tngames.com





# Alone in the Dark 5...

est, ouf, toujours prévu pour le premier trimestre 2008. En voici d'ailleurs, non pas cent, non pas cinquante, non pas vingt, ni même dix, mais carrément UNE image !

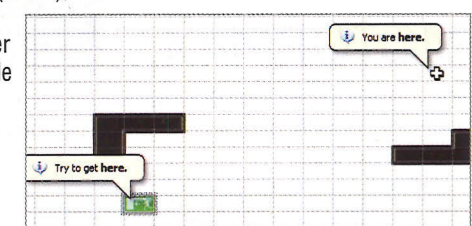


# Silence !

Prévu normalement pour fin novembre, Sudden Strike 3: Arms for Victory semble vouloir se faire désirer encore un petit peu. Les développeurs de Fireglow font monter la pression en diffusant quelques nouvelles images sans dire un mot. Du coup, je vais faire pareil.

# Et ça vous excit ?

Bon c'est officiel, on arrête « le jeu gratos du mois » et on passe à « trois milliards de jeux gratos tous les mois ». Entre la rubrique News et Déclaration d'Indépendance, n'allez pas me dire qu'on ne vous gâte pas. Alors histoire de vous coller devant l'écran jusqu'au mois prochain, voici Excit (www.pixer.org/excit/) dans lequel vous allez vous retrouver devant une feuille de calcul (type Excel) et votre mission sera d'amener une petite croix vers la sortie. Pour ce faire, rien de plus simple (ahem), il suffit de choisir une direction et votre croix se dirigera vers celle-ci… sans s'arrêter. À vous d'utiliser les petits blocs afin de stopper net la folle aventure de votre nouvelle copine et de pouvoir lui choisir une autre direction. La compta, c'est pas si chiant, finalement.




# Un nouvel espoir

*C'est officiel : on aurait aperçu BioWare et LucasArts se faire une nouvelle fois des bisous en public. Une union qui fait fantasmer un bon paquet de gamers, vu que les deux développeurs américains sont plutôt familiers avec l'univers d'un certain Star Wars, modeste film de S.F. à petit budget de la fin des années disco. Du coup, ici à la rédac, on tremblote de plaisir en rêvant à un nouveau MMO ancré dans l'univers imaginé par ce bon vieux George Lucas. Mais si ça se trouve, on se goure complètement et tout ça va encore une fois finir en larmes, dépressions et pendaisons collectives. Dur métier.*

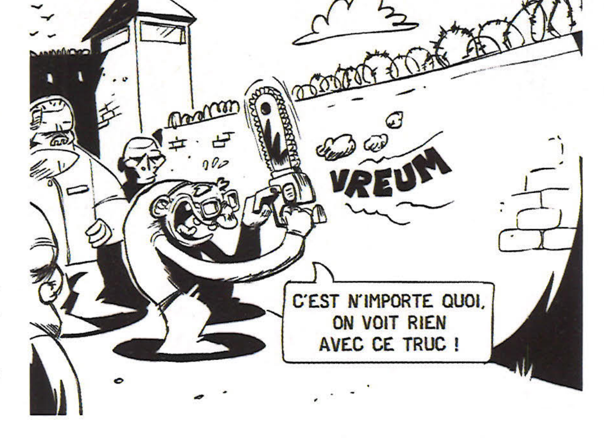






## MOTORM4X...

*n'a toujours pas de date de sortie prévue (comptez courant 2008), mais en voici quand même de nouvelles images rigolotes. Et si vous ne les trouvez pas rigolotes, concentrez-vous, ça va venir.*




## Vue amère

Frustré de ne pas voir la mer Baltique à partir de sa résidence de vacances située à une cinquantaine de mètres du rivage, un septuagénaire allemand n'a pas hésité à couper tous les arbres qui lui bouchaient la vue. Tronçonneuse au bras, le bonhomme a donc évincé 56 arbres et a réduit la taille de 66 autres. Comme ça, paf. Une chose est sûre, vaut peut-être mieux pas se trouver devant ce gars-là à une séance de ciné ou un concert.

## K.O.

Electronic Arts Chicago, c'est fini. La maison mère a décidé de fermer le studio pour des questions de rentabilité, ou de non-rentabilité, pour être précis. Pour la petite histoire, c'est là qu'étaient élaborés les Def Jam et autres Fight Night, une série de jeux de combats de rues et une autre de simu de boxe. Sur les 146 employés que comptait le studio, une partie devrait retrouver un poste au sein d'autres équipes de l'entreprise tandis que la seconde devra se contenter de croiser très fort les doigts pour dénicher rapidement un emploi. On leur souhaite beaucoup de courage.



## Révélations

Figurez-vous que les jeux basés sur la licence Lego développés par Traveller's Tales se sont vendus à plus de douze millions d'exemplaires. De quoi attiser certaines convoitises dont celles de Warner Bros Interactive qui, d'un coup de baguette magique, vient de se payer toute la boîte pour une somme non communiquée mais qu'on peut estimer rondelette. Attendez-vous donc à une prochaine déferlante de titres basés et sur les petites briques de couleurs et sur les univers de Warner, car j'ai bien l'impression qu'on ne va pas tarder à en bouffer jusqu'à l'indigestion.

## Bande de...

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Band of Bugs n'est pas le prochain système d'exploitation de Microsoft mais un jeu de stratégie au tour par tour mettant en scène des colonies d'insectes. Déjà sorti sur le Xbox Live Arcade, le jeu du développeur indépendant Ninjabee (www.ninjabee.com/bobpc) sera dispo sur PC à l'heure où vous lirez ces lignes. Enfin quand je dis sur PC, je veux bien entendu dire sous Windows. Parce que vous, votre truc c'est peut-être Linux et dans ce cas, c'est vraiment pas de bol.



## TM4ever

Ça fait un petit bout de temps qu'on n'avait plus parlé de Trackmania dans ces pages. C'est normal, il ne se passait pas grand-chose du côté du jeu phare de Nadeo. Voilà qui va changer avec la toute fraîche annonce de l'opération « Forever » et qui consistera en la sortie de Trackmania Nations Forever et Trackmania United Forever. Le premier sera gratuit, comme le Nations original, et le second sera payant, comme le United original, jusque-là tout est logique. Quant à savoir ce que les développeurs mettront dedans, là c'est un peu plus flou. On devrait avoir droit à de nouveaux circuits, un mode « stunt », de nouveaux modes pour le multijoueur et un système anti-triche revu à la hausse. Ah j'allais oublier, le nouveau Nations sera, comme son prédécesseur, blindé de pubs. Pas grave, suffira de jouer en fermant les yeux.



## À propos des images...

« rigolotes » de MOTORM4X, c'était une blague, hein. Vous pouvez arrêter de chercher.

> Genre : Occupé
> Éditeur : D3 Publisher
> Développeur : Infinite Interactive/Japon
> Sortie prévue : 2008

# PUZZLE QUEST
## CHALLENGE OF THE WARLORDS



En juillet dernier, alors que je me lançais activement dans la recherche d'un appartement plus confortable (ou plutôt que ma chère et tendre se tapait tout le boulot pendant que je comatais au fond du canapé), l'idée de disposer de deux W.C. séparés me bottait bien. Pas de bol, notre nouveau logis, certes fort agréable, n'en possède qu'un. Ce qui ne serait pas bien grave si personne n'avait inventé Puzzle Quest, ne l'avait porté sur DS et collé ensuite dans les mains de ma fiancée qui passe désormais une bonne partie de sa vie assise sur la cuvette des W.C. Ce qu'elle y fait ? C'est très simple. Elle choisit un élément de couleur, elle en sélectionne un des quatre situés autour de lui et elle les inverse. Ensuite, l'I.A. fait la même chose et ainsi de suite. Le but : former des trios (ou plus) de trois éléments de même nature afin de les faire disparaître. Les couleurs servent à gagner des points de mana, nécessaires pour balancer des sorts, l'argent sert à remplir le porte-monnaie (pour acheter de nouveaux sorts) et les crânes ont la particularité de dégommer une bonne partie de l'énergie de l'adversaire. Plus on avance, plus on monte en niveaux et plus on dispose de sorts destructeurs. La version PC s'annonce d'ores et déjà comme une énorme tuerie avec des graphismes en haute résolution, des musiques tout simplement sublimes et le gros avantage de laisser les toilettes libres. L'ordinateur, par contre…

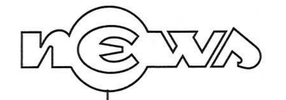
Yavin

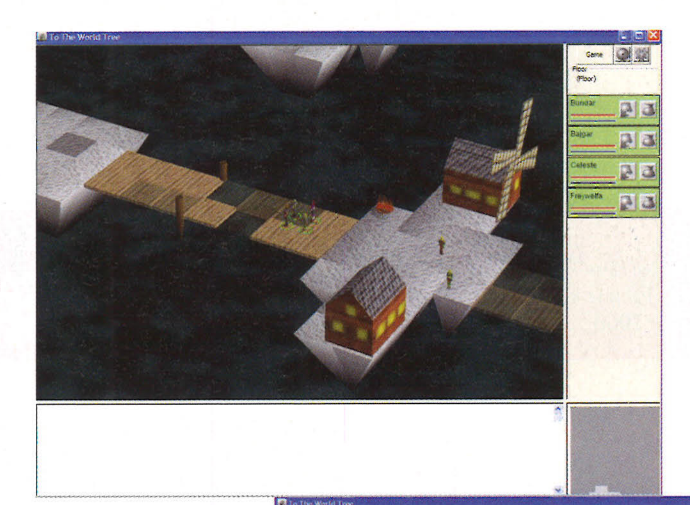



À gauche, les sorts et le nombre d'éléments de couleur à supprimer pour les enclencher.



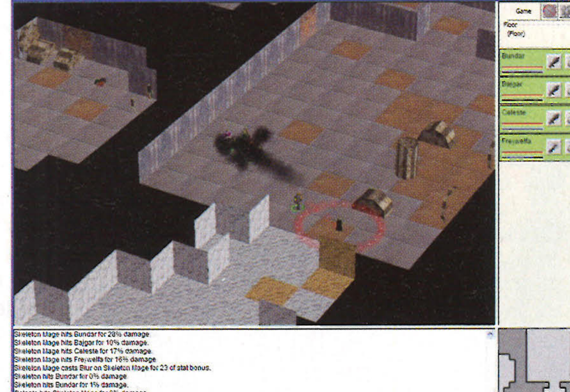

Si vous éliminez quatre éléments d'un coup, vous gagnez le droit de jouer le tour suivant.





Le plein de jeux frais ? C'est possible, il suffit de suivre le guide. On ne peut pas dire que les jeux de rôle soient légion sur la scène indé alors quand on en tient un, on ne va pas le lâcher comme ça. Le petit dernier en date se nomme To The World Tree et nous propose de partir gaiement à l'aventure dans un monde mystérieux, empli de créatures haineuses et de nombreuses quêtes à accomplir. Un peu comme dans la plupart des jeux du genre à la différence que celui-ci est intégralement gratuit. Ouf, diront certains, au vu des graphismes « minimalistes » (pour rester poli). Le genre est trop compliqué ? Lire et réfléchir ne font pas partie de l'agenda du jour ? La soirée d'hier a été trop arrosée ? Pas de problème, une douce caresse sur l'exécutable de H-Craft devrait arranger le problème. Un vaisseau au moteur survitaminé, un circuit tordu blindé de dénivellations extrêmes, des concurrents féroces prêts à tout pour remporter la victoire, vous, et voilà. Tous les ingrédients sont réunis pour une jolie compétition macabre. On pense immanquablement à Hi-Octane, Wipeout et autres jeux de courses futuristes des années 90 et c'est normal, c'est fait pour.

To The World Tree
Bon, les graphismes… on ne peut pas tout avoir.



To The World Tree

# DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

H-Craft
Les petits sacs en papier sont situés sur votre gauche.

H-Craft
Tips : dans un virage il faut prendre la corde, ça ce n'est pas la corde.




Storked Les enfants vont adorer, mais ne vous fiez pas aux graphismes mignonnets. Ce n'est pas si évident…




Battleship Forever
Des combats sans pitié et d'une difficulté parfois ahurissantes vous attendent.

## VAIZOO SPAZIOO

Les vaisseaux c'est bien mais leur place, c'est dans l'espace. On en trouvera d'ailleurs toute une escouade dans Battleship Forever, un titre de stratégie en temps réel comme on n'en avait plus vu depuis un bon moment, quelques années en fait. Ici, on nage en pleine simulation pure et dure dans laquelle la chance n'intervient quasiment jamais. Les engins disposent d'un nombre hallucinant de zones d'impacts et chaque tir peut avoir des conséquences dramatiques sur la suite des événements. Pas moins de 17 modèles de vaisseaux sont jouables, dix campagnes composeront le jeu dans son intégralité, c'est plutôt joli (avec de très belles explosions) et, encore une fois, c'est gratuit. On appelle ça un sans-faute. La logique voudrait que la transition se fasse sur un jeu partageant au moins un point commun avec le précédent. Alors, pour ne pas être logique, voici Storked ou l'histoire de quatre pingouins à qui l'on a confié un œuf bien mystérieux. À eux de le ramener à bon port grâce aux capacités spéciales de chacune des bestioles. Oui, un peu comme dans le légendaire Lost Vikings.

## INVASION 2007

Du lourd, voilà ce que propose Mutant. Un shoot brut de décoffrage, subtil comme une charge de rhinocéros et aussi complexe à comprendre qu'un calcul mental d'école primaire. Sur le terrain de jeu on trouvera un héros (ne cherchez pas, c'est encore




Blackwell Unbound
Tout est à l'ancienne, même les graphismes. Qui s'en plaindra ?



Blackwell Unbound
Préparez-vous à moins dormir.

et toujours vous) et une ribambelle de créatures dont le seul but dans la vie est de vous envoyer six pieds sous terre. C'est peut-être un peu relou à force, mais que voulez-vous, c'est ça d'être un héros. De toute façon, vous disposerez d'un arsenal assez monstrueux avec mitrailleuses, fusils à pompe, pistolets de toutes sortes… Largement de quoi se défendre contre les pathétiques assauts d'une bande de mutants dégénérés. Faites quand même attention à vos munitions, ça file plus vite qu'on ne le pense. Une fois à bout de force, détendez-vous grâce à Blackwell Unbound, la suite de Blackwell Legacy. Voici une nouvelle chouette petite aventure en point & click qu'on ne peut que conseiller à tous les accros au genre. Enquête tordue, découvertes malsaines et dialogues aux petits oignons sont au programme de cette nouvelle production de Wadjet Eye Games.

## Poum poum poum

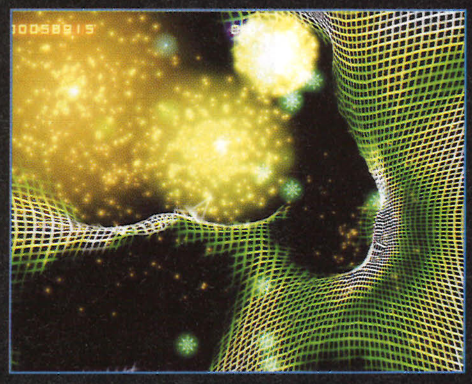
Prototype n'en est pas un. Qu'est-ce que ça peut bien vouloir dire ? Tout simplement que le jeu est abouti, accompli, ter-mi-né, pas comme un proto, donc. Vainqueur d'un grand concours de jeux de tir, Prototype a tout d'un grand et quand je dis un grand, je pense à des légendes comme R-Type ou Gradius, rien de moins. Les graphismes sont très soignés (dans le même esprit futuristico-glauque que ses illustres prédécesseurs), l'action intense et la progression ne se feront pas sans un peu d'acharnement sans pour autant affronter des niveaux de difficulté complètement insurmontables. Du tout bon et on attend impatiemment la suite, déjà en chantier. Les développeurs disposent même de quelques autres chouettes titres que vous découvrirez sur le site officiel (voir bonnes adresses). En parlant de chouette titre, laissez-moi vous présenter Dyngrid, dont les liens de parenté avec un certain Geometry Wars font assez peu de doute. Un vaisseau sur un écran unique, des centaines de petites saloperies chargées de le descendre et des effets visuels démentiels tout au long du carnage ? Le concept est d'une simplicité enfantine et une fois lancé, on n'en décroche plus. Une manette avec stick analogique est tout de même conseillée pour en profiter au mieux. Au clavier c'est… nul.

## Modern Talking

Le concept de Stopple est loin d'être compliqué et pourtant… Le joueur doit faire tomber un bloc dans un trou. Facile ? Non, évidemment, qu'est-ce que vous croyez. Toute la subtilité vient de l'environnement et de la manière de déplacer le bloc qui ne peut se mouvoir qu'en chutant et en se redressant. Vu qu'il peut faire deux cases de haut et bouger case par case quand la finalité est de tomber dans un trou d'une seule case de large, vous pigez le problème. Il devient impératif de bien calculer son coup afin d'arriver en position de chute à l'endroit exact où le bloc va pouvoir entrer dans le trou d'arrivée. Pas évident à expliquer et je vous invite à regarder les images tout en lisant pour mieux appréhender le concept. Vous pouvez aussi essayer le jeu, ça ira probablement beaucoup plus vite. Ensuite, vous tenterez Fatal Hearts, une chouette production aventure blabla. Oui, parce que ça parle beaucoup et c'est normal, c'est un jeu d'aventure blabla.



Mutant
OUI J'AI DU FEU, T'ES CONTENT ?



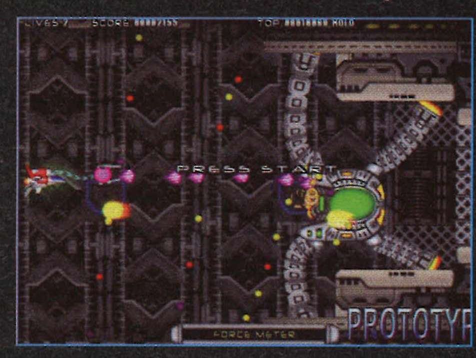
Dyngrid
Quand je vous dis que ça claque…

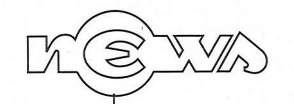
Vous aurez régulièrement le choix dans les réponses à donner lors des dialogues et sachez que, si vous avez l'impression que ça n'influe pas sur la suite, ce n'est qu'une impression.

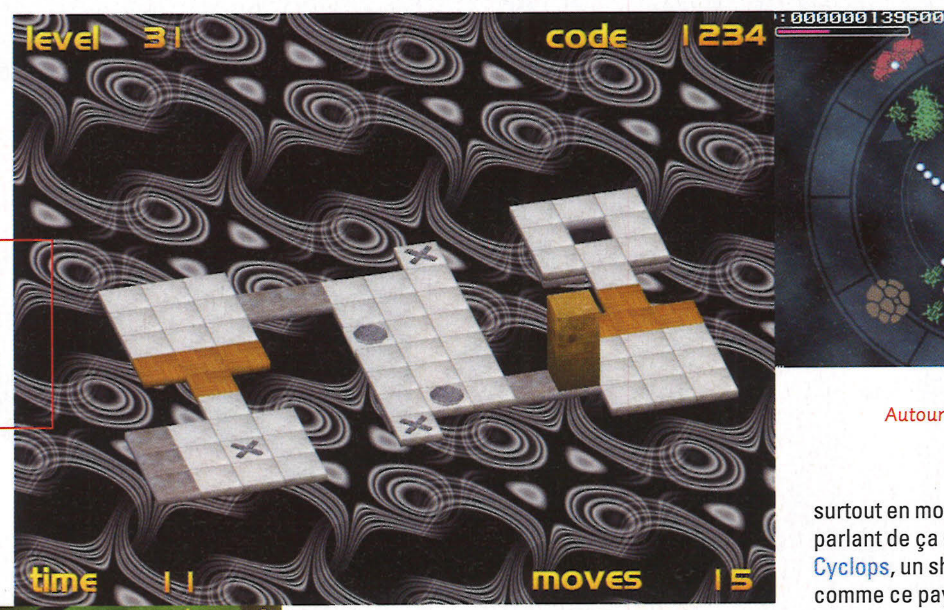



Prototype Ben oui, qu'est-ce que vous attendez ? Press start, bon sang.

Prototype Coucou, je voudrais passer, c'est possible ? Comment ça « non » ?








Stopple
Le but ? Amener le bloc dans le trou (en haut à droite) en le faisant basculer sur lui-même.

Cyclops
Autour de vous, trop de trucs, tuez-les tous.

Stopple
Je vous rassure, au bout de quelques minutes, on ne fait plus attention au fond d'écran.

## En piste !

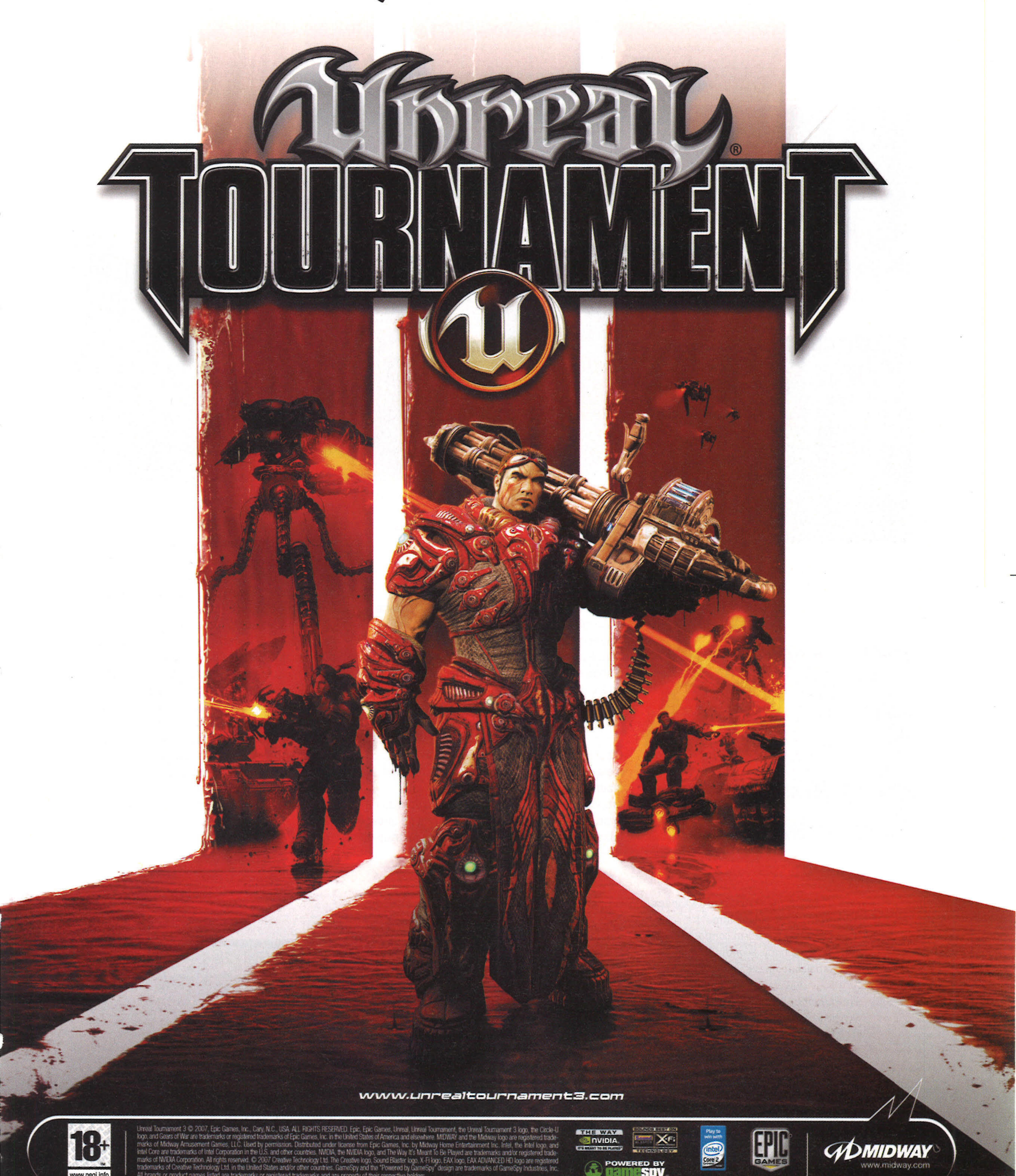
Un peu de motocross ? Allez, on se lance avec MX Simulator. Je vous conseille d'ailleurs de bien lire la deuxième partie du nom car elle n'est pas là pour faire jolie. Les physiques des engins à deux roues se révèlent terriblement impressionnantes, les suspensions parfaitement gérées et la moindre bosse risque de vous envoyer valdinguer plus loin que si vous aviez pris l'avion pour faire le tour du monde. On peut poser ses mimines sur le guidon de huit modèles différents, affronter jusqu'à 40 adversaires (un PC surpuissant est alors nécessaire) et contrairement à pas mal de jeux de course, les développeurs garantissent que l'intelligence artificielle ne triche jamais. Elle est juste super balèze. Tant mieux. En dépit d'environnements un peu vides, le travail fourni sur les graphismes est assez important pour être signalé, c'est loin d'être dégueulasse, surtout en mouvement. Un incontournable. En parlant de ça (d'incontournable), essayez donc Cyclops, un shoot japonais de haute voltige comme ce pays est capable d'en produire à la pelle. Vous remarquerez d'ailleurs qu'il s'agit des mêmes développeurs que pour Warning Forever, le jeu dont s'inspire Battleship Forever cité plus haut dans la rubrique. Le monde est vraiment tout petit.

## Résurrection

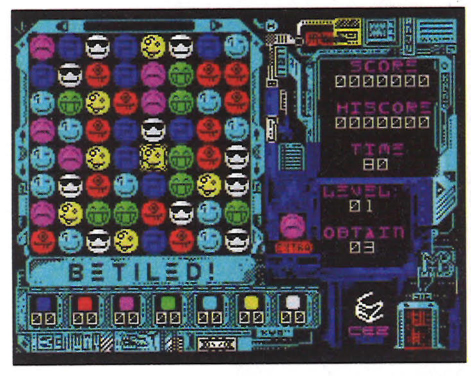
Figurez-vous que des originaux adorent passer leurs nuits à coder des remakes de vieux trucs dont personne (ou pratiquement) ne se souvient. C'est encore le cas avec Camelot Warriors, un jeu de plateforme sorti en 1985 sur ZX Spectrum. L'avantage, c'est que 22 ans plus tard, on dispose de bécanes capables d'afficher plus de 16 couleurs et des graphismes légèrement plus fins. La version du moment est donc plutôt de bonne facture même si on ne rivalise pas encore avec les meilleures productions 2D de l'univers. Si vous disposez d'une console GP2X (excellent choix), vous pourrez même trouver une version du titre qui fera du bien à votre petite machine en plus de votre zoulie version Windows. Passons maintenant à l'inverse c'est-à-dire jouer à un jeu moderne sur une vieille bécane. O.K., ça a l'air

MX Simulator
Les sensations sont plus que largement au rendez-vous.

Fatal Hearts
Si vous aimez le look manga, vous allez être servi.

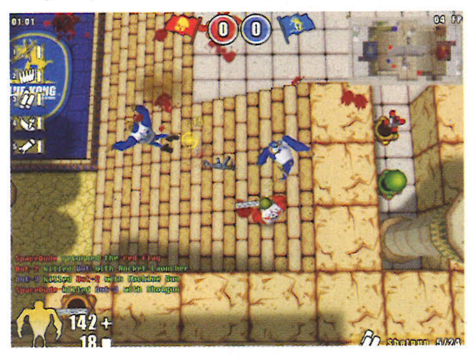

Unreal® Tournament
www.unrealtournament3.com
18+
www.pegi.info
Unreal Tournament 3 © 2007, Epic Games, Inc., Cary, N.C., USA. ALL RIGHTS RESERVED. Epic, Epic Games, Unreal, Unreal Tournament, the Unreal Tournament 3 logo, the Circle-U logo, and Gears of War are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. MIDWAY and the Midway logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license from Epic Games, Inc. by Midway Home Entertainment Inc. Intel, the Intel logo, and Intel Core are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. © 2007 Creative Technology Ltd. The Creative logo, Sound Blaster logo, X-Fi logo, EAX logo, EAX ADVANCED HD logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd. in the United States and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders.
THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED
Sound Blaster X-Fi
POWERED BY gamespy
Play to win with
intel
Core 2
EPIC GAMES
MIDWAY
www.midway.com

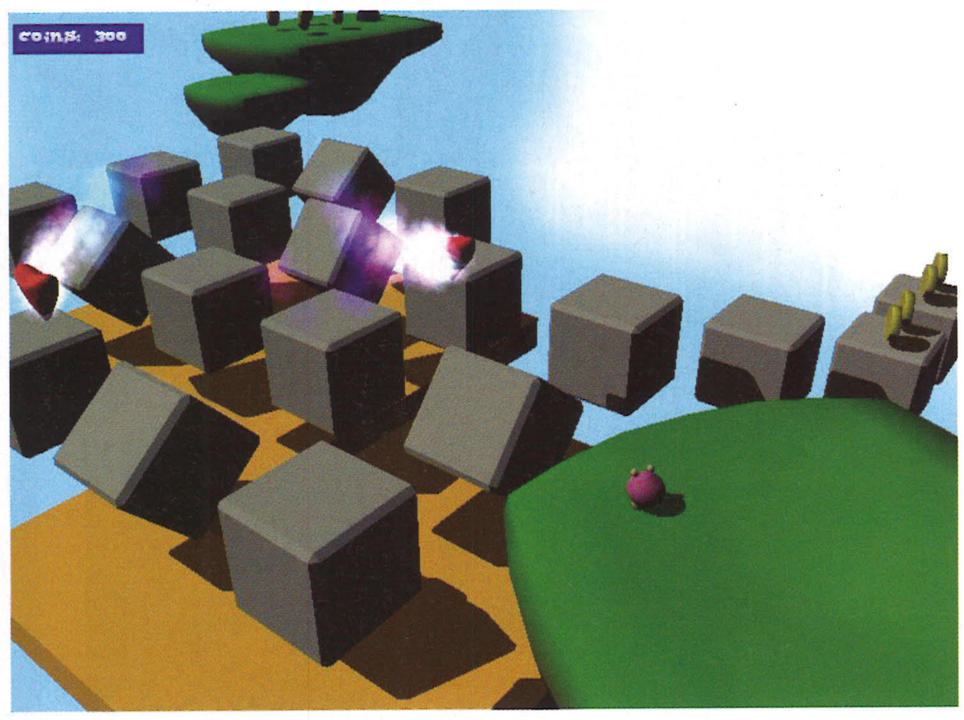

Camelot Warriors Je suis un preux chevalier, lalala.



Betiled
Je vous ai dit qu'il fallait un émulateur Spectrum pour y jouer, non ? Oups.

Kong Bienvenue dans un monde de brutes.





Mulver Tiens, une énigme. Tiens, je n'ai rien compris.

con vu comme ça et, en fait, ça l'est. Mais quand un farfelu nous porte un remake de Bejeweled sur Spectrum, comment ne pas fondre devant une telle audace ? Impossible. Le concept reste inchangé : on inverse des éléments pour former des trios afin de les faire disparaître. La différence, c'est qu'ici, c'est vraiment très moche mais on peut voir que des concepts récents ont tout à fait leur place sur d'anciennes machines. À se demander pourquoi on a changé, finalement.

## Un si gentil petit ogre

C'est bien beau Team Fortress 2 mais bon… ce n'est quand même pas super indé. Et ça c'est inadmissible donc me voilà obligé de vous proposer un bon jeu multijoueur bien bourrin en la personne de Kong. Certes, le titre a de quoi laisser perplexe mais imaginez-vous en train de massacrer tous vos potes au katana, fusil à pompe ou mitrailleuse ? Pensez aux cartes remplies de portails permettant de passer d'un point à un autre à toute vitesse et sans que personne ne comprenne rien à vos manœuvres. Enfin, utilisez-les (les portails) pour balancer des grenades sur la tête d'ennemis situés à l'autre bout de la carte. Franchement, on ne peut pas dire que les développeurs ont chômé et cette excellente réalisation sous Ogre3D devrait vite disposer de son lot d'adeptes.

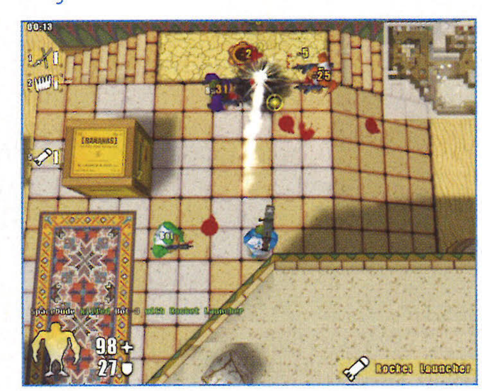
Et tant qu'on y est, à parler de ce chouette moteur open source, voici Mulver, de la plateforme 3D rigolote, réalisé par un fan de Super Mario 64. Le jeu est toujours en développement alors n'en attendez pas quelque chose de trop abouti. C'est du « work in progress » pur jus et la démo n'a même pas de fin. Cela dit, on va le surveiller celui-là.

Yavin

## Les bonnes adresses

To The World Tree : www.prankster.com/ttwt/index.htm
H-Craft : www.irrgheist.com/index.htm
Battleship Forever : www.wyrdysm.com/games.php
Storked : www.graduategames.com/index.php
Mutant : www.napoleongames.cz/main.php?language=1&section=12
Blackweel Unbound : www.wadjeteyegames.com/
Prototype : http://xout.blackened-interactive.com/ProtoType.html
Dyngrid : www.cyd.liu.se/~tompe573/hp/project_misc.html#dyngrid
Stopple : www.boiledsweets.com/Stopple/
Fatal Hearts : www.hanakogames.com/fatal.shtml
MX Simulator : http://mxsimulator.com
Cyclops : www18.big.or.jp/~hikoza/Prod
Camelot Warriors : http://retrocompo.computeremuzone.com//?p=52&lang_view=en
Betiled : http://cezgs.computeremuzone.com/eng/card.php?id=19
Kong : www.nottingham.ac.uk/~epzms1/kong/index.shtml
Mulver : www.spelagon.com/mulver/download.html

Kong





GENRE
**Sport de brutes**
ÉDITEUR
**Frogster Interactive**
DÉVELOPPEUR
**Kylotonn Entertainment/France**
SORTIE PRÉVUE
**1er trimestre 2008**

# SPEEDBALL 2 TOURNAMENT

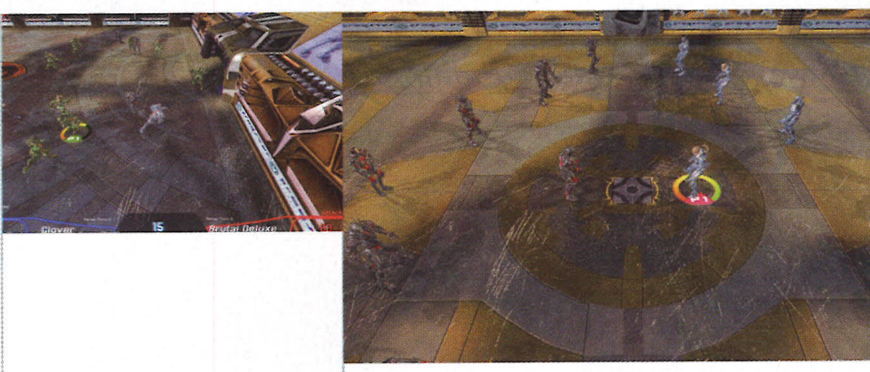
Il y a presque vingt ans, le grand Speedball est né sur Amiga. Sans doute marqués par l'expérience viscérale et l'atmosphère survoltée proposées par le soft de l'époque, les petits gars de Kylotonn se sont mis en tête de ranimer le mythe. Et que les fans de la première heure se rassurent (ou pas), le concept n'a pas bougé d'un iota. Speedball 2, c'est toujours du handball à la sauce piquante, où tous les coups sont permis pour décrocher les honneurs : pied tendu dans la tronche, poing serré dans les côtes ou tacle glissé pour fracasser du tibia. Steven Seagal serait aux anges. Regarder cette bande de guignols articulés se bastonner dans une arène et tomber sous les incessants coups de savate est en tout cas toujours aussi fun.




### Des limites inacceptables

Mais si dans la théorie cette nouvelle version fait jeu égal avec son ancêtre, c'est malheureusement beaucoup moins glorieux sur le terrain. La faute surtout à des passes d'une imprécision rarissime et à un système de tir que je n'ai toujours pas capté. Avec un gameplay aussi basique, fallait le faire ! Et que dire des combats brouillons, des coéquipiers atones, de l'atmosphère glaciale, des équipes qui ont toutes la même gueule ou du fait qu'aucune caméra n'offre une vue d'ensemble véritablement satisfaisante ? Hein, que dire ? En attendant d'avoir une version finie entre les mains, je citerai juste une phrase de notre cher Lucky (qu'il a sans doute lui-même piquée ailleurs) : Speedball 2, « c'est sympa de loin mais loin d'être sympa ». Il est marrant ce Lucky quand même…

**Sundin**

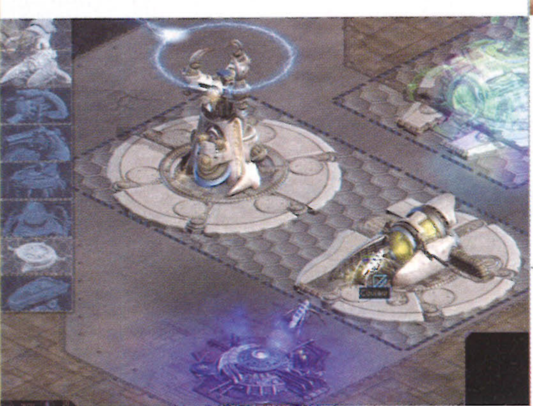


Comme dans la mouture d'antan, les arènes sont truffées de recoins pouvant bonifier ou mortifier chacun des 18 athlètes en jeu.

GENRE
**Attardé technique**
ÉDITEUR
**Lighthouse Interactive**
DÉVELOPPEUR
**Vertex4/Autriche**
SORTIE PRÉVUE
**Février 2008**

# SUNAGE

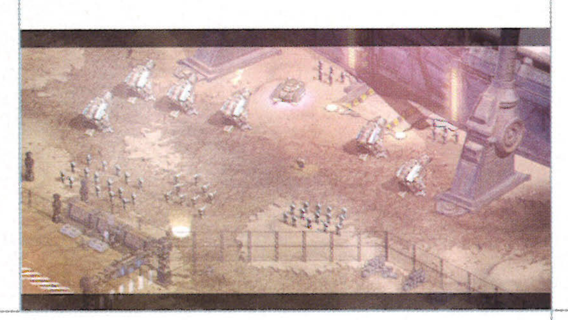
Il était une fois, dans un royaume magique du nom de *strategus temp riel*, un petit jeu qui s'appelait SunAge. Il était le tout premier d'une famille d'Autrichiens qui ne savaient pas trop y faire.



SunAge, c'est un univers S.F. où trois races s'entretuent, avec quatre ressources, des modes alternatifs pour chaque unité et un arsenal de 60 armes différentes.

Après des mois de galère, ils décidèrent de faire appel à une fée pour les aider. On l'appelait la fée du bug. La fée du bug n'était pas beaucoup plus douée mais elle était d'une gentillesse rare. Tous les matins, elle expliquait à SunAge, avec beaucoup d'amour, les concepts de l'intelligence artificielle et du pathfinding. Malheureusement, les gènes moisis de ses parents conjugués à la maladresse de la fée du bug rendaient difficile l'apprentissage de SunAge, qui comprenait toujours tout de travers. Un jour, le médecin de famille s'aperçut d'une chose autrement plus inquiétante : SunAge avait attrapé la maladie incurable de la 2D, une maladie qui existait au siècle dernier mais qu'on croyait éradiquée depuis longtemps. Au début, ses parents prirent ça pour un signe de Dieu, comme si le tout puissant avait voulu inscrire leur petit dans la lignée d'un StarCraft ou d'un Age of Kings, deux illustres cousins frappés du même fléau à leur époque. Malheureusement (encore), force était de constater que SunAge n'avait pas les qualités de ses ancêtres pour compenser son handicap. Surtout, il se trouvait bien esseulé dans un monde où la norme s'appelait 3D. Un soir où il se sentait très triste, il entreprit d'aller rejoindre les jeux comme lui, dans une région qu'on appelait lesbacsenpromodelafnaq. Après des mois d'errance, il y était presque ! Presque, car se dressait devant lui l'ultime obstacle, la montagne de Levalliel, là où le grand méchant testeur rôde… ». À suivre.

**Sundin**



**M**onsieur Chris Taylor. Je n'en reviens toujours pas. Vous, qui avez fait l'excellent Total Annihilation. Vous, qui avez pensé l'imbuvable Supreme Commander. Vous, qui avez dit en début d'année, à propos de ce dernier, qu'il s'adressait uniquement à l'élite. Je m'interroge. Comment peut-on passer du noir au blanc en si peu de temps, et avec une telle aisance ? Êtes-vous tombé sur la tête ? Avez-vous décidé, comme nous, de vous reposer les neurones après une très longue partie de Supreme Commander ? En tout cas, je m'interroge, car votre Action/RPG Space Siege n'est pas une bonne nouvelle pour nous, joueurs.



*Notre homme du futur sera accompagné d'un robot à tout faire que l'on pourra customiser.*

# Space Siege

On est allé à Londres questionner Chris Taylor à propos de son nouveau jeu, Space Siege. Et quelle ne fut pas notre surprise quand le gars de Supreme Commander s'est mis à nous parler de casual gaming. On a décidé de lui écrire, avec le recul, pour mieux comprendre.



*Chris Taylor nous a promis de vraies relations avec les PNJ du jeu et pas simplement un échange de bons procédés du type « quête contre cadeau ».*

## Pirouette, cacahouète...

**J**e vous ai rencontré dans les locaux londoniens de SEGA. Vous étiez détendu, enchaînant les boutades à bon rythme. Tous les journalistes présents étaient conquis. Vous avez entamé cette présentation par un petit laïus sur l'industrie du jeu et les contraintes qu'elle vous imposait. Un peu de recul et de réflexion n'a jamais fait de mal à personne. Vous nous avez parlé des difficultés actuelles, de la nécessité de bâtir un titre rapidement dans une sphère qui évolue sans cesse, avec toutes les conséquences que ça peut avoir sur le design et le gameplay. Tout ça en nous montrant quelques phases de jeu de Space Siege, in progress. Un jeu accessible à tous, vous nous avez dit. Alors j'ai pensé au slogan « facile à prendre en main mais difficile à maîtriser ». Bien ! Mais non ! Vous m'avez répondu en insistant au contraire sur la « non difficulté » de votre futur titre. Pas de mode facile, normal, difficile, cauchemar, enfer ou je ne sais quoi d'autre, Space Siege est facile à prendre en main et facile à maîtriser, point. Vous nous avez dit aussi qu'on ne pourrait pas créer notre avatar. Ces deux éléments me chiffonnent Monsieur Taylor. Moi, j'aime personnaliser mon héros et je prends mon pied à buter des monstres de plus en plus forts, et qu'importe si c'est pas réaliste. Ce jeu n'est donc pas pour moi ? Sur le papier pourtant, la suite spirituelle de votre (moyen) Dungeon Siege pouvait séduire : un background futuriste, des aliens qui veulent la peau de l'humanité et la possibilité de faire évoluer son héros implant par implant. La cybernétique sera un choix que l'on pourra envisager ou non. Mais ce que vous m'avez montré ressemblait à ça : un jeu graphiquement daté, avec des bruitages risibles et sans aucun mécanisme même un brin innovant. Huh. Heureusement, vous avez l'air d'assumer cette nouvelle philosophie.



*Il a la banane le Chris Taylor. Pas nous...*

Vous voulez plaire au plus grand nombre, à tous les « casual ». D'où vous est venue cette idée ? Votre Supreme Commander ne s'est peut-être pas bien vendu, mais on se souviendra encore de lui dans quelques années. D'après cette petite présentation, je doute qu'on puisse en dire autant sur Space Siege. Monsieur Taylor, dites-nous sincèrement, vous y croyez vraiment à Space Siege ? Vos fans attendent des explications.

**Genre :** Hack and Slash **Éditeur :** SEGA **Développeur :** Gas Powered Games **Sortie prévue :** Début 2008



DÉCOUVREZ L'INTENSITÉ DU SYSTÈME
DE COMBAT DE FRONTLINES



PLUS DE 60 ARMES, DES VÉHICULES ET SURTOUT
DES DRONES DE COMBAT INÉDITS DANS UN FPS



JOUEZ DANS DES CARTES GIGANTESQUES
ET DESTRUCTIBLES JUSQU'À 64 JOUEURS.








# Prototype

## Pro, Prometteur, Prototype

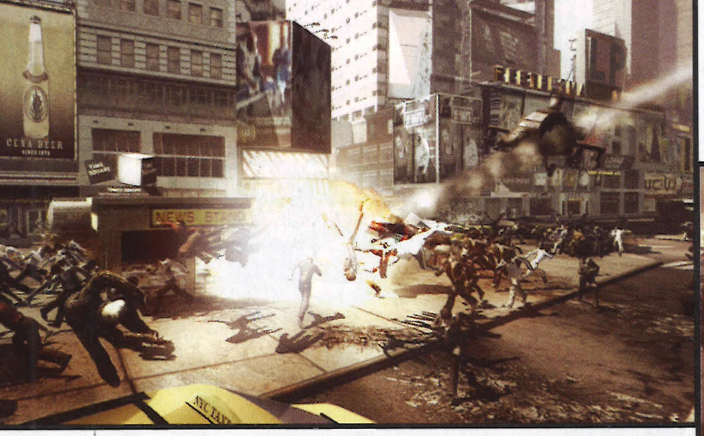
**Je sais, je sais, Radical porte sur son dos une bonne grosse croix appelée Scarface, mais ce n'est pas une raison pour lui jeter la pierre dès qu'il pointe le bout de son nez. Surtout que vous risqueriez d'abîmer un sacré projet.**

**par Tuttle**

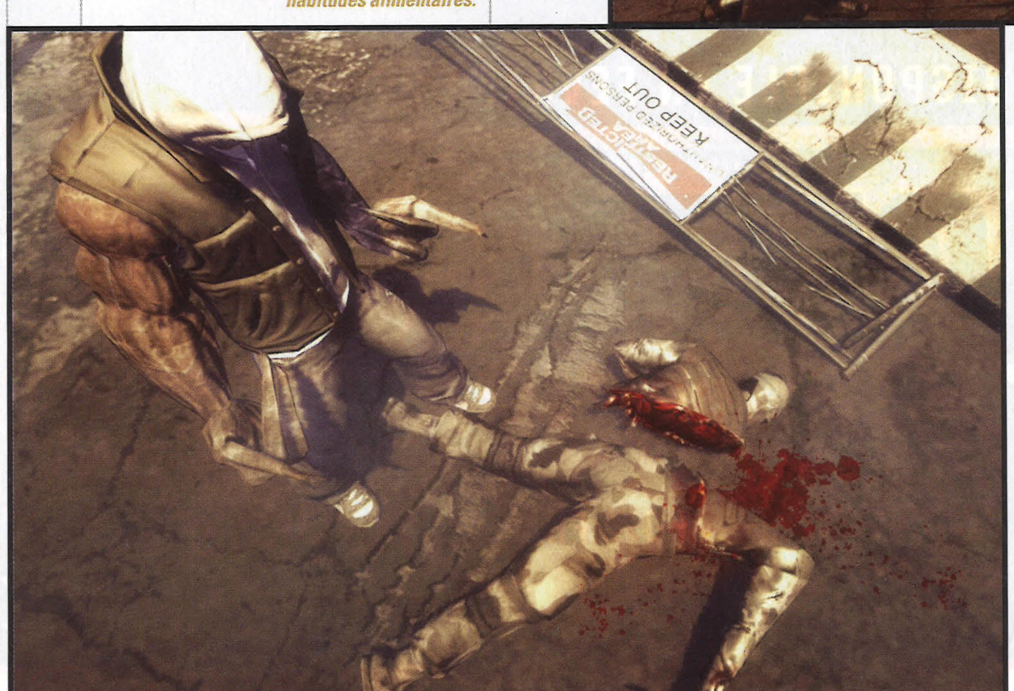
Allô ! Styx ? Oui, je suis à Vancouver et je me fais chier comme un rat mort. Tu pourrais me dégoter un studio en attendant mon avion qui décolle dans deux jours ?... Quoi, deux cartouches de Camel !!!? Espèce de x?§::;!§ d'escroc assoiffé de nicotine ! Bon, O.K. ! deux cartouches, mais t'as intérêt à me trouver une jolie planque. Vingt minutes plus tard, je me retrouve dans une cabane en bois sertie de deux bornes d'arcade, elle-même encastrée dans un loft, lui-même placé au cinquième étage d'un immeuble en béton canadien. Le temps de piger l'entourloupe, il est trop tard : j'ai posé les yeux sur Prototype, mon conditionnement post-hypnotique se met en route, touche REC enclenchée. Prototype. Avec un nom pareil, j'imagine que vous vous attendez à la version Alpha d'un projet étudiant ou au nom de code du prochain GTA. Eh, bien, bravo, vous avez deviné, c'est tout à fait ça. Sauf qu'au lieu d'être un projet étudiant, c'est un projet réalisé par une équipe de 70 développeurs et qu'au lieu d'être un GTA, il s'agirait plutôt d'un GTA-killer. Deux différences minimes qui n'empêchent pas Prototype d'être un jeu « open world », comme on dit chez les Franglais.

*Alex entretient une sérieuse tendance à la Wolverination et ne s'en cache pas.*





*Maintenant que le thon est à classer avec les pandas, il va falloir changer ses habitudes alimentaires.*




On y contrôle Alex, un mutant super vénère, bien parti pour organiser la plus grande bataille de polochons que New York ait jamais connue. Forcément, vous vous demandez ce qui a pu le rendre de si mauvaise humeur : sa femme l'a quitté pour un daim ? Il ne parvient pas à remettre la main sur son numéro 200 ? En fait, rien d'aussi grave. Alex a juste perdu la mémoire et franchement, il n'y avait pas de quoi en faire un plat. Des amnésiques, on en croise dans tous les jeux vidéo, faut arrêter de faire son surpris, là. Bref, Alex n'est pas content et comme en plus, l'armée s'est lancée à ses trousses, ben, voilà c'est gagné, il a un super-prétexte pour tout foutre en l'air. Avec un peu de chance, vous verrez qu'il s'inventera même une conspiration extra-terrestre à la Bernie, avec des expérimentations en laboratoire, des injections de métaux lourds et même une nouvelle faction appelée les contaminés. De pures hypothèses, bien évidemment.



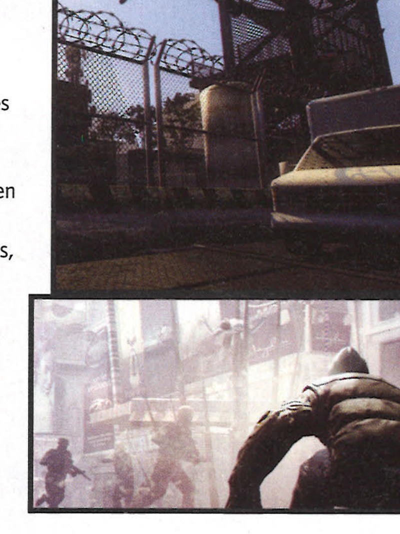
*La théorie du chaos urbain, vous connaissez ?*

## La radicalité de la verticalité

Parlons maintenant prise en main et actions réalisables. Évoluer aussi bien à l'horizontale qu'à la verticale, sauter de voiture en voiture en explosant la carrosserie au passage (parce que c'est rien qu'une bande de bourgeois), tomber du haut d'un immeuble pour atterrir trente mètres plus bas sans une égratignure ou pousser les passants : une grande part des interactions entre Alex et son environnement s'enclencheront spontanément. Avec la possibilité de piquer un sprint, d'arracher divers éléments du décor et de soulever des véhicules pour les lancer quelques mètres plus loin, on obtient une bonne palette de potentialités, sans perdre en fluidité, ni en spectaculaire. Une mini-map viendra se greffer à tout ça pour vous aider à trouver la première ANPE du quartier. Je vous l'ai dit, Alex est super furax. Il a pris la mouche et entend bien obtenir réparation. Il a donc décidé de manger des gens. Ouais, c'est plutôt glauque, je vous l'accorde, mais remarquez, ça aurait pu être pire : il aurait pu manger des lasagnes/frites et là, je peux vous dire que j'aurais pris mes jambes à mon cou. Donc, Alex mange des gens, voilà, c'est comme ça, chacun ses préférences alimentaires. D'ailleurs, il appelle ça « absorber » s'il vous plaît et comme il a un estomac vachement sélectif, il est capable d'identifier les connaissances et les souvenirs de son dîner pour les utiliser à son propre avantage. En fait, Alex pourra même prendre l'apparence de ses victimes, un truc pratique pour s'infiltrer au cœur d'un complexe scientifique ou d'une zone militaire bien gardée. Les souvenirs acquis (jusqu'à 250 différents) permettront de remonter d'un personnage A à un personnage B, voire d'acquérir des informations sur la situation qui l'a amené à être amnésique, pourchassé et affublé d'une cagoule ridiculement grise. Par ce même biais, vous apprendrez de nouvelles compétences, comme déclencher un bombardement, pirater un ordi ou lire cet article jusqu'à la dernière ligne.

## Des protéines dans ton gameplay

Déplacement, absorption... je vous ai parlé des combats ? Non ? Mais fallait le dire plus tôt ! Donc tout d'abord, sachez que vous pourrez agresser des gens. Comme dans la vraie vie quoi, mais en mieux. Pied, poing, coup de fesse retourné et items à balancer, Prototype est pensé pour être intuitif. En gros, tout ce qui vous passera à portée de main pourra être converti en arme et si c'est un hélicoptère ou un char, vous n'aurez qu'à sauter dessus et réaliser une petite combinaison de touches pour passer aux commandes. En dehors de ces actions « standard », Alex dispose de quelques tours de passe-passe mémorables. Dans la série « Bienvenue au carnaval des monstres », comptez la faculté de transformer ses bras en lames pour mieux découper la viande (et les passants), couvrir sa peau d'une armure de métal ou lancer des épines à travers le sol. Tous ces pouvoirs se combineront entre eux et gagneront en puissance au fur et à mesure. Voilà, c'est terminé. Avant de laisser la parole à Max, sachez qu'il reste encore beaucoup de travail à accomplir, notamment question I.A. (20 % de développement à ce stade). Dans les mois à venir, pas mal d'effets volumétriques seront aussi ajoutés, histoire de simuler une impression de vitesse lors de la montée des parois. Prévu pour le troisième trimestre 2008, on essaiera de vous tenir régulièrement informé de l'avancement du projet, lequel comporte déjà une démo parfaitement stable, aussi bien sur PS3 et 360 que sur PC. Les Pcéistes seront d'ailleurs ravis d'apprendre que l'équipe travaille actuellement sur l'ergonomie et la jouabilité PC, histoire d'éviter ce syndrome de « conversion à la va-vite » que nous ne connaissons que trop bien.





**Genre :** Destruction massive **Éditeur :** Sierra **Développeur :** Radical/Canada **Sortie prévue :** 2008

# Entretien avec Max Bélanger et autres urbanités



***Après avoir travaillé pendant 6 ans à Montréal (notamment sur les 1er et 3e Splinter Cell), puis 2 ans chez DICE Canada sur la série Battlefield 2, Max Bélanger a rejoint Radical, localisé à Vancouver. Producteur sur Prototype, il a accepté de répondre à mes nombreuses questions. Je vous livre ici un compte-rendu sélectif de l'entretien, ciblé sur la ville de New York.***

**JOYSTICK : POURQUOI AVEZ-VOUS CHOISI NEW YORK ?**

Max : Pour plusieurs raisons en fait, mais nous avons d'abord choisi New York pour le gameplay. Parmi les caractéristiques propres à NY, on note sa densité de véhicules et de piétons, l'architecture (variété et verticalité), ainsi que l'ambiance générale qui s'en dégage.

Même s'ils n'y sont jamais allés, les gens reconnaissent NY pour ses attraits uniques, pour sa culture et pour sa « vibe ». New York draine plusieurs courants importants : le hip-hop, la mode, etc. Il y a d'ailleurs des parallèles intéressants à faire entre le hip-hop et les joueurs hardcore. Par exemple, les tranches d'âge s'entrecoupent. Des jeux comme 50 Cent : Bulletproof, GTA, Saints Row, attirent des milliers de joueurs s'identifiant à cette culture. Même si notre jeu n'est pas directement placé au cœur de la culture rap, il y a certes des influences.

Outre la reconnaissance internationale, la ville possède également une identité forte ; elle dégage un sentiment de supériorité qui donne l'impression que tout peut arriver. L'histoire exploite à la fois des thématiques contemporaines (épidémies, présence militaire, conspirations) ainsi que des thématiques dérivées du fantastique (créatures, infection, etc.). New York s'avère donc être le théâtre idéal pour faire le pont entre le fantastique et le vraisemblable.

**MAIS JUSTEMENT, N'EST-IL PAS DIFFICILE D'ÉVITER CETTE SENSATION DE VIDE CARACTÉRISTIQUE DES JEUX EN ENVIRONNEMENT OUVERT ?**

C'est effectivement un beau défi. À ce stade du développement, la ville semble plutôt vivante, mais à terme, on espère y insérer encore plus d'objets interactifs, de piétons, de véhicules. Il faut noter que nous sommes encore à un an de la sortie. C'est à la fin du développement que se fait le polissage.

L'environnement sonore est aussi là pour créer cette sensation de densité. Du coup, nous avons enregistré au-delà de 12 heures de bande à divers endroits de la ville. En fait, on peut dire que New York, c'est notre troisième personnage. On veut que la ville ait une importance de premier plan. New York va passer par différents stades d'évolution et cela tout au long de l'histoire. Je t'ai d'ailleurs montré quelques designs qui vont dans ce sens.

**COMME UNE SORTE D'ENTITÉ VIVANTE ?**

Exactement.

**LES ÉVÉNEMENTS DU 11 SEPTEMBRE ONT AUSSI AIGUILLÉ VOTRE CHOIX ?**

Pas du tout. Du moins, nous essayons d'éviter les sujets potentiellement contentieux. Nous faisons preuve de beaucoup de diligence et nous travaillons étroitement avec notre département légal.

WARHAMMER 40,000™

# SQUAD COMMAND™

## La victoire est dans la main de l'Empereur !

Prenez le commandement d'une escouade d'élite des Spaces Marines pour repousser le pouvoir destructeur du Chaos. Découvrez pour la première fois, un jeu de stratégie basé sur l'univers de Warhammer 40 000. Soldats, armement, véhicules, tout y est !!!



UNE CAMPAGNE SOLO DE 15 MISSIONS ET 9 CARTES POUR LE MULTIJOUEUR.



DES DÉCORS EN 3D TEMPS RÉEL TOTALEMENT DESTRUCTIBLES.




EQUIPEZ VOTRE ESCOUADE AVEC UNE VINGTAINE D'ARMES DE COMBATS

**Disponible en décembre 2007**

REJOIGNEZ LES RANGS :
WWW.SQUADCOMMANDGAME.COM















THQ
www.thq.fr

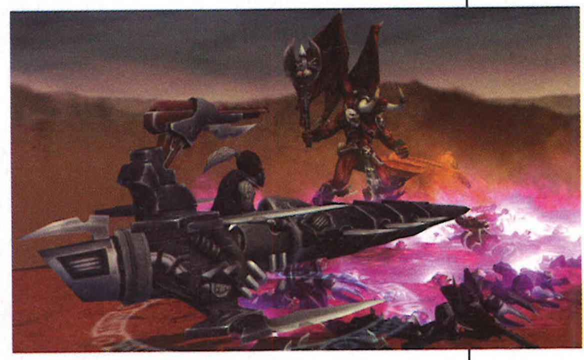
INFOS, CONCOURS, VIDÉOS
CONNECTEZ-VOUS SUR
WWW.THQ.FR

Warhammer 40 000 Dawn of War Warhammer 40

Alors, voyons voir. Si je fais le tri dans le monceau de goodies ramenés du Canada, qu'est-ce qui pourrait bien vous intéresser ? Il y a bien ces litres de sirop d'érable passés en contrebande et ces échantillons de savon volés à l'hôtel. Même si je vous sens frétiller d'avance, je vais pourtant aller à l'essentiel : il y a une bonne et une mauvaise nouvelle. Je commence par la mauvaise. Attention, tenez-vous bien... il n'y aura pas de Tyrannides. Voilà, c'est dit et oui, je sais, c'est encore plus démoralisant que si je vous confirmais la présence des Dark Eldars.



Le lightning Wing dans le feu de l'action.



Toute ressemblance avec un Tank anti-Geldar ne serait que fortuite.

**Il devenait vraiment difficile de dresser des pronostics sur Soulstorm, avec ce brouillard de guerre mêlé d'interférences radio qu'on appelle les canaux d'information presse. Histoire de mettre fin aux rumeurs d'un bon coup de bolter, direction Vainnnncouvair, au cœur des locaux de Relic, pour y tester quelques parties en multi et quatre chapitres en solo.**



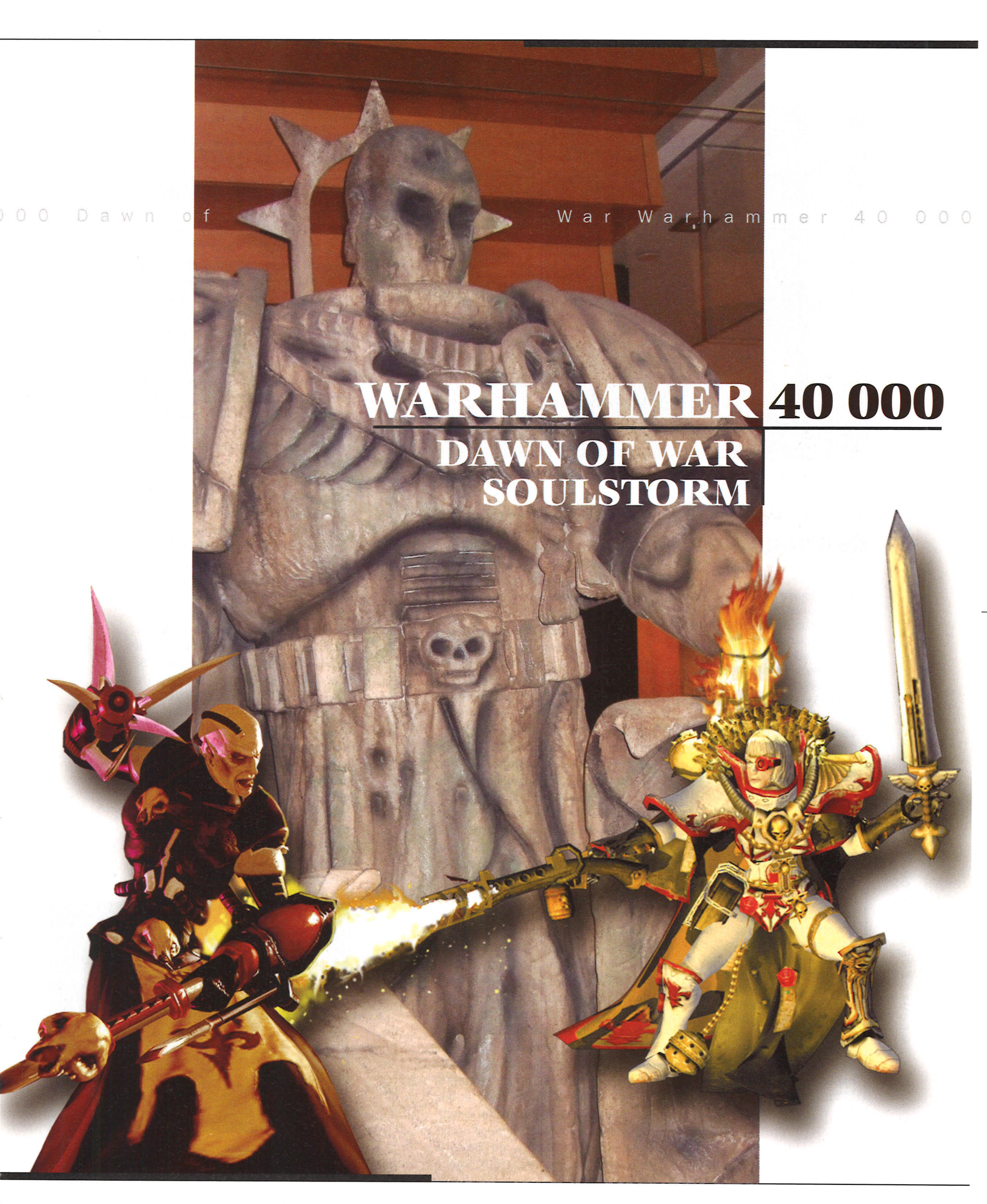
# Collants ou porte-jarretelles?

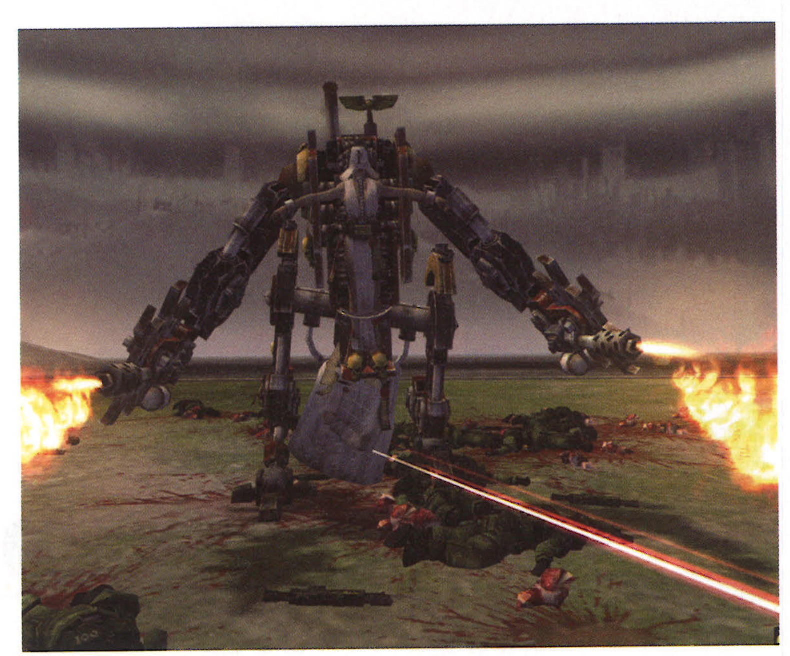
Oups, il s'agit bien sûr de la bonne nouvelle. Trop bien, incroyable, génialissime, les Dark Eldars sont au rendez-vous ! Et même si vous le saviez déjà, allez, levez les bras et criez au miracle, c'est tellement formidable qu'on peut bien le fêter deux fois. Ça y est, vous avez accompli votre séance de bonne humeur quotidienne et célébré la venue d'une armée que plus personne ne joue sur plateau ? On peut redevenir sérieux deux minutes et parler des Sœurs de Bataille ? Non parce, bon, quitte à parler de clones, mieux vaut des Space Marines en porte-jarretelles que des elfes vêtus de collants mauves. Sœur Marie-Thérèse et ses nonnes de combat seront en effet de la partie et pour le coup, elles sont loin de m'avoir fait mauvaise impression. C'est un fait, je suis embarrassé. Styx m'a envoyé là-bas pour faire un article de couv', c'est censé être élogieux et tout. Seulement voilà, ma conscience me titille : je ne dis pas que cet add-on va être mauvais, mais

PAR Tuttle

GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : RELIC/CANADA
SORTIE PRÉVUE : 25 MARS 2008

# WARHAMMER 40 000
## DAWN OF WAR SOULSTORM





**Le Penitent Engineer** sera l'unité mécanique la plus puissante des Sœurs de Bataille.

## Tiens, voilà des béquilles

*"Dis, tu trouves pas qu'ils sont un peu faiblards, ces Dark Eldars ?*
*- T'as pas tout à fait tort. Qu'est-ce qu'on va bien pouvoir faire ?*
*- Et si on leur ajoutait de manière complètement artificielle cinq ou six pouvoirs ? Comme ça, pas besoin de se retaper une phase de balancing !"*

*Ça ne s'est peut-être pas passé ainsi, mais ça en a l'odeur. Les pouvoirs des Dark Eldars seront donc au nombre de six. Inclus dans une barre située dans l'interface de commandes, ils sont classés de gauche à droite par ordre de puissance. Vous trouverez donc la Piercing Vision (augmente le champ de vision d'une de vos unités), le Scream of the Damned (qui réduit le moral des ennemis), le Rend Soul (une attaque aérienne), le sort de Corrosion (redoutable, il permet de baisser l'armure d'une ou plusieurs unités), le Redindle Rage (pour recharger instantanément une compétence de l'unité de votre choix) et le Soulstorm, un sort de zone causant de gros dégâts aussi bien à vos alliés qu'à vos ennemis - et qui vous permet enfin de comprendre d'où vient le nom de cet add-on. La liste est exhaustive, mais susceptible d'être modifiée.*

je ne voudrais pas faire passer une extension de fin de vie pour une machine à produire du second souffle. Oui, je sais, c'est si bien dit que moi-même, j'en perds le cours de mes idées. On va donc reprendre à partir de zéro et expliquer pourquoi Soulstorm sera un add-on sympatoche, à défaut d'apporter de vraies nouvelles armées, de vrais nouveaux modes de jeu et une vraie tempête vidéoludique. Il est donc temps de s'attaquer aux deux nouvelles races. Passez-moi le couteau à dinde, voilà, merci et non, ne vous inquiétez pas, aucun animal ne sera blessé pendant la rédaction de cet article. On commence avec les Sœurs de Bataille, parce que ce sont vos préférées et aussi un peu les miennes. Que trouvera-t-on chez ces gentilles pacificatrices ? Des tanks rhino efféminés, des dreadnoughts méconnaissables rebaptisés Penitent Engineer, des tanks fort classiques et leur version haut de gamme, équipée d'une fonction grillade circulaire. Dans la famille « on prend les mêmes et on recommence », vous trouverez également les escouades de Seraphims, dont la particularité est de pouvoir supporter des dommages lourds tout en se déplaçant par bonds, grâce à leurs jet-packs dorsaux. Si vous ajoutez à cela des escouades armées au choix de bolters, lance-flammes, lance-missiles ou bolter laser et une Canonnesse ressemblant fortement au Force Commander, vous comprendrez que les Sœurs de Bataille rappellent légèrement aux Space Marines d'origine.

## Le bras armé de l'Empereur avait une forte poitrine

Ne tombons pas pour autant dans la caricature facile, les Sœurs de Bataille possèdent aussi quelques unités bien à elles. La plus belle, la plus puissante, la plus difficile à produire et la seule capable de réveiller mon cortex en pleine phase de recalage horaire s'appelle le Living Saint. Ce monstre de combat ne possède qu'une épée, mais une fois arrivé au corps à corps, je peux vous dire que ça va dérouiller sec. Particulièrement efficace contre les escouades et les bâtiments, il possède aussi un sort d'attaque de zone. Comme il a la capacité de ressusciter une fois (je sais, c'est révoltant), vous pourrez vous en servir en défense pour protéger un point de victoire ou faire diversion. Les missionnaires devraient également connaître leur petit succès. Outre leur étonnante aptitude à se transformer en chair à canon, ces derniers sont capables de construire des bâtiments et de capturer des points de contrôle sans soutien. Si leur coût ne change pas, ils devraient faire le bonheur de tous les rusheurs en herbe.
O.K. ! Le rush n'est pas votre truc. Vous préférez amasser progressivement de la puissance, jusqu'à pouvoir enfin déclencher la colère de l'Empereur sur les armées d'infidèles ? Dans ce cas, le système de foi propre aux Sœurs de Bataille devrait faire votre bonheur. Explications. Dans les premiers Dawn of War, vous ne possédiez que deux ressources : l'in-



**Dites donc, vos casques,** vous ne seriez pas allés les voler chez Papa George ?



**Faut que j'arrête de légender des screens à 3 h du mat'.** Parce que penser à Paranoid Park en regardant cette escouade de skaters Eldars, c'est pas tout à fait normal.

## Le risk du conservatisme

*Avouez-le, vous avez la question sur le bout de la langue : le système de conquête de territoire à la Risk apparu dans Dark Crusade sera-t-il conservé ? La réponse : oui et non. Oui, le système de conquête refait son apparition. Non, il ne sera pas parfaitement identique. Comme dans le précédent volet, il ne sera disponible qu'en mode solo, ce qui, là encore, est assez regrettable. Plutôt que de pousser vers le multi, les petits gars de chez Iron Lore (aïe, non, ne me battez pas, je ne fais que me rebeller : Relic n'a pas développé Soul Storm, c'est la vérité !) ont préféré proposer un combat à échelle stellaire, avec des planètes, des lunes et des portails (représentés par des dragibus bleus – les meilleurs) pour les déplacements. Et comme chacun se doutait que personne ne voudrait jouer les Dark Eldars de son plein gré, je vous le donne en mille : ils vous y forceront. Non, en fait ils seront les seuls à pouvoir naviguer de planète en planète sans avoir besoin de contrôler les portails. Bref tout ça pour dire que ce système sera incroyablement novateur dans l'art de proposer la même chose que l'ancien au prix du neuf.*

sources : l'influence et l'énergie. Les choses changent avec cette armée qui pourra également construire des autels sur les points de contrôle pour faire monter sa jauge de foi. Plus celle-ci augmente, plus vos unités seront galvanisées au combat. Cela concernera le Living Saint, mais aussi le Confessor, une unité très balèze en mêlée et dotée de sorts basés sur la foi. Les Sisters Repentia y seront aussi sensibles et pour ceux qui voudraient en rajouter une couche, vous pourrez leur allouer un leader, certes incapable d'attaquer, mais grâce auquel votre foi augmentera encore plus rapidement. On y reviendra plus tard, mais sachez que les Sœurs de Bataille auront aussi leur propre unité volante. Répondant au doux pseudonyme de Lighting Fighter (qui pourrait s'appeler ainsi dans la vraie vie ?), il sera fort utile pour traverser rapidement les lignes défensives et taper fort au cœur de la base ennemie. Au final, les Sœurs de Bataille s'annoncent comme une armée extrêmement puissante : mobile, assez résistante, capable de se développer vite et de frapper fort. Leurs ressources en foi devraient en outre leur assurer une bonne courbe de montée en puissance.

## Tiberium Soul

Ha, là, là, j'aurais bien aimé continuer à vous parler des Sœurs de Bataille pendant les deux prochaines pages, mais les Dark Eldars enfermés dans mon placard commencent à devenir vraiment trop bruyants. Chers







**En arrière-fond,** un Living Saint essayant de se faire la malle discrètement.

petits, ne voulez-vous pas vous taire ? Non, eh, bien, j'imagine qu'il va donc falloir y aller. Attaquons-nous à la deuxième armée de Soulstorm. Alors, comment vous expliquer de quoi sera composée cette « nouvelle » race ? C'est pas facile, facile, mais tenez, j'ai une petite idée : et si je les comparais aux Eldars ? Je vous l'accorde, c'est une idée quelque peu « étrange », vu que ces deux races n'ont ABSOLUMENT aucun point commun, mais vous m'autoriserez bien cette petite touche d'excentricité. Cela me permettra de vous expliquer qu'ils partagent pas mal de caractéristiques, comme une très grande rapidité, une faible endurance, des combattants invisibles (chez les Dark Eldars, l'assassin), un Tank anti-G (le Raider) doté d'un brouilleur de cloak ou encore des Jetbikes. Il en est de même pour les troupes de base, le leader et quelques autres unités. Mais comme il ne sert à rien de remuer le couteau dans la plaie, je vais plutôt m'attarder sur ce qui les distingue.

À commencer par le Soul Power. Contrairement à ma première idée, il ne s'agit nullement de l'équivalent de la foi chez les Sœurs de Bataille. Première différence, le Soul Power s'accumule en récoltant l'âme des ennemis tombés sur le champ de bataille. Pour s'en emparer, il vous faudra envoyer un Tortured Slave (l'unité de construction des Dark Eldars) ou un Talos (une sorte de machine à récolter du Tiberium en somme). Le système est d'ailleurs peu évident à employer car il vous faudra veiller à protéger votre récolteur pendant sa tâche. Un bâtiment appelé Slave Chamber permettra également de générer de la Soul Power supplémentaire. Une fois en possession de suffisamment d'énergie, vous pourrez lancer un des sorts réservés à cette race. Vous en trouverez le descriptif dans l'encadré intitulé "Tiens, voilà des béquilles". S'il est assez difficile d'évaluer à l'heure actuelle l'impact que ces pouvoirs auront sur les batailles, il en est un qui devrait clairement faire la différence : l'auto-building. Vous vous souvenez des Protoss dans Starcraft, capables de lancer plusieurs bâtiments en même temps. Les Dark





Eldars sont visiblement allés faire un stage chez eux et en sont ressortis tout guillerets avec la même capacité. Voilà qui devrait leur donner un sérieux avantage en début de partie contre les Eldars, mon bon monsieur ! O.K. ! Je suis mauvaise langue, mais n'allez pas croire que c'est par cruauté gratuite, hein. Et d'ailleurs, qui pourrait me le reprocher ? Pas les Dark Eldars en tout cas, vu leur usage massif et injustifié des pieux et du martinet.

# Hymne à la rapidité

Voilà pour le panorama des unités. Maintenant, que dire de plus sur cet add-on ? Quand on y songe, on aurait aussi pu s'attendre à un rééquilibrage des forces en présence. Après tout, le Chaos est connu pour être honteusement surpuissant et la Garde Impériale aussi efficace que l'ONU quand il s'agit d'empêcher un conflit irako-américain. Il y avait donc fort à faire, sans attendre de Soul Storm un Brood War de l'équilibrage. À ce niveau, les seules modifications apportées concernent pourtant l'introduction d'une unité aérienne pour chaque race. Oui, ça ne fait pas énorme. Et quand vous saurez qu'elles ont oublié de prendre en option le mode transport en commun, vous comprendrez que le drop ne sera clairement pas au programme. Cela dit, c'est bien compréhensible. Imaginez les conséquences dans un soft où 50% du temps est consacré à la capture de zones et l'autre moitié à les protéger. Les parties se termineraient en quelques minutes et le côté « prendre et tenir » en perdrait toute signification. Alors donc, les unités aériennes font leur apparition. Si chaque race dispose de la sienne propre, toutes varient en puissance, vélocité et type d'attaque. Prenez ces pauvres Eldars. Intitulé Nightwing, leur navion sera forcément super rapide et pourra aussi exploser super rapidement. La rapidité, on vous dit ! Les Orks auront, quant à eux, droit à la Fighta Boma, une arlésienne capable de lancer des attaques de zones. Bref, je ne vais pas vous faire le catalogue de la Redoute, vous avez compris l'idée.




Au final, que sera Soulstorm ? Si vous voulez mon avis, un bon thermomètre pour tester la température et voir comment les unités aériennes peuvent influer sur l'équilibre des parties. Oui, en d'autres termes, vous allez servir de cobaye pour un éventuel DoW2. Oups, que n'ai-je dit, il ne manquerait plus que j'ajoute que les Tyrannides pourraient y faire leur apparition pour me faire gentiment remercier. Je n'en garderai donc bien, n'étant pas un adepte de l'auto-lynchage. On va plutôt s'en tenir à l'essentiel : dans DoW, il va enfin y avoir de la meuf. Et si ça ne vaut pas une bonne tripotée d'insectoïdes, c'est quand même une bonne manière de nous faire oublier le reste. Ouch, celui-là, il n'est pas passé loin.





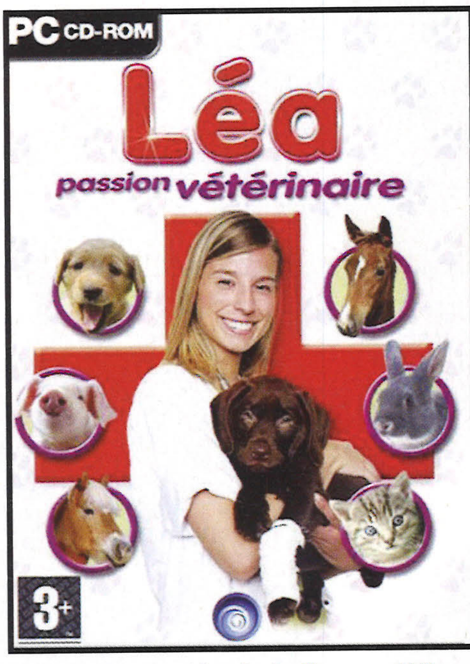
# Casual Gaming : Le gros jackpot

PAR YAVIN

Fin des années 80. Un curieux phénomène se profile à l'horizon : une petite bombe vient d'exploser dans une flopée de pays, du Japon aux États-Unis, en passant par l'Europe. Mi-effarés, mi-amusés, des milliers de joueurs découvrent l'impossibilité de mettre la main sur la dernière console née des laboratoires de développement de Nintendo : la Gameboy. Parents, frères, sœurs, cousins, potes et autres copines se battent pour récupérer la machine, s'enferment dans les toilettes et passent parfois des heures entières, assis sur la cuvette, fascinés par un tas de petites briques à empiler les unes sur les autres. Le rouleau compresseur Tetris est arrivé et, parole de joueur de la première heure, cette fois, c'est la bonne ! Après des années d'attente, c'est sûr, tous ces béotiens vont enfin comprendre l'intérêt de ce loisir ultra addictif, cette passion encore injustement méprisée. Moins de trois ans plus tard, lassés du jeu et de ses nombreux clones opportunistes, les accros de Tetris ont délaissé la console. Les vieux de la vieille sont retournés dans leur coin savourer leur passion, à la fois frustrés et interloqués par ces mois étranges qui viennent de voir le casual gaming naître. Et mourir.

## LE QUOI ?

Une quinzaine d'années plus tard, c'est la résurrection, à une différence près. Cette fois, le marché ne se limite plus à un seul jeu. Il est tout simplement colossal et semble, à la manière d'un camion dont les freins ont lâché, impossible à stopper. Véritable phénomène de société, le casual gaming est désormais partout, sur les écrans publicitaires à longueur de journée, au bureau, dans le salon, sur consoles ou PC. Partout. Comment en est-on arrivé là et surtout, que cachent ces termes barbares intraduisibles dans la langue de Molière ? D'après le « Casual White Paper 2006 » de l'International Games Developers Association (IGDA), les casual games sont des jeux à « la courbe d'apprentissage très rapide, aux contrôles basiques et dotés d'une jouabilité particulièrement permissive ». Le contraire de bien des titres habituellement présentés dans ces pages, donc. De nombreuses personnes aiment traduire casual gamers par « joueurs occasionnels ». Mais comme on va le voir par la suite, ce n'est pas nécessairement une traduction des plus pertinentes. On s'en tiendra donc aux termes d'origine, moins ambigus et moins péjoratifs, et tant pis s'il n'existe pas d'alternative en français, c'est comme ça, il faudra s'y faire.



Qui édite ce jeu ? Je vous laisse chercher (tips : un grand éditeur français).



Puzzle Quest, un système de jeu casual et une aventure hardcore. Le meilleur des deux mondes bientôt sur PC.



Bejeweled de Popcap Games : 5 millions d'exemplaires vendus.




## FOULE CONTACT

Vous et moi sommes ce que l'on appelle des « core gamers », le noyau dur des joueurs. Ingurgiter pendant

Puzz Loop : 1998.



trois heures une multitude de commandes diverses ne nous fait que rarement peur et nous privilégions souvent le challenge à la relaxation. Et on serait tenté de dire que c'est normal ! Notre passion dure depuis des années, plus de vingt pour certains, nous avons eu le temps d'apprendre des mécaniques de plus en plus complexes au fil du temps. Alors, qui se cache derrière le profil type du casual gamer ? Eh bien, un peu tout le monde. Selon les chiffres de la Casual Games Association (CGA), 48% d'hommes, 52% de femmes. Lorsqu'il s'agit de passer à la caisse, on irait jusqu'à 75% de femmes, les hommes préférant soit jouer gratuitement aux démos, soit déformer la réalité. Allez savoir. Mais continuons. De source Microsoft, grand acteur du marché, 70% des joueurs sur MSN Games (600 jeux recensés) sont des femmes et 56% d'entre elles auraient plus de 35 balais. Pour les jeux délivrés sur Windows Live Messenger, 60% des joueurs seraient de sexe féminin dont 90% dépasseraient l'âge de 35 ans. Quant au Xbox Live Arcade



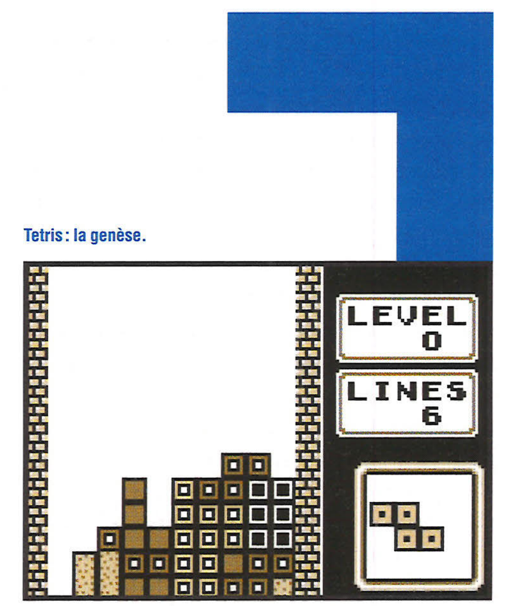

**Zuma : 2003.**

et ses plus de 70 jeux, il concernerait surtout les hommes de 18 à 34 ans, directement suivis par leur femme.

### DES NOMS !

Derrière ces centaines, voire ces milliers de petits jeux, se cachent des sociétés aux noms obscurs. Ici, ce ne sont pas les mêmes qui font la loi. Oh, bien sûr, on a cité le géant Microsoft, toujours présent sur un maximum de fronts à la fois et leader incontestable du secteur. Néanmoins, à côté de ça, les autres usines à pognon se nomment Playfirst, Big Fish ou Reflexive Entertainment (voir encadré « Où les trouver ? »). Ces entreprises disposent de sites officiels, très connus des amateurs, et proposent de nouveaux jeux à un rythme plus que soutenu. Il ne se passe pas une semaine sans l'arrivée d'une bonne dizaine de nouveaux titres. Le public, réputé particulièrement volatil, doit être

**Tetris : la genèse.**




séduit en permanence, sous peine de le voir filer chez le premier concurrent venu. Et comment parler des acteurs du milieu sans évoquer Nintendo ? Si ce constructeur japonais a loupé l'occasion à la fin des années 80 de maintenir le très rentable casual gaming, ce n'est pas le cas cette fois. Tout d'abord avec la DS et son écran tactile, parfaitement adapté au genre. Ensuite avec l'insolente Wii et son système de contrôle original, quasi naturel, très apprécié de ce que l'on nommait encore les « non joueurs » il y a deux ou trois ans.

### LA BOURSE ET LA VIE

Vous vous en doutez, si tout le monde s'engouffre sur une voie, c'est qu'il y a un joli pactole à se coller dans les poches. Besoin de chiffres ? Deux cents millions de joueurs par mois, progression du marché de 20% chaque année et un chiffre d'affaires global de près de 2,3 milliards de dollars par an (source CGA). Des chiffres déjà effarants, mais qui ne reprennent pas ceux de Nintendo, pourtant intéressants. Car de son côté, l'entreprise nippone prévoit, pour son année fiscale, un bénéfice net avoisinant les deux milliards d'euros. Pas étonnant avec environ 54 millions de DS et 14 millions de Wii vendues depuis leur lancement ! La nouvelle orientation casual du constructeur paie plus que bien. De son côté, l'éditeur indépendant Playfirst affirmait récemment avoir distribué (par téléchargement) 200 millions de copies de Diner Dash, sa franchise phare. Les revenus générés par la compagnie seraient, eux, de plus de 35 millions de dollars ! Un succès énorme, dû à la popularité des nombreuses déclinaisons de Diner Dash et du système de micro-transactions mis en place sur le site officiel de l'éditeur.

### TOUT LE MONDE EN PARLE

Du côté de l'industrie dite traditionnelle, là aussi on commence à regarder tout cela en se léchant les babines. Electronic Arts, Ubisoft, Eidos et Vivendi ont déjà annoncé leur volonté de sauter à pieds joints sur ce marché

## OÙ LES TROUVER ?

Avant tout, dans votre Windows ! Avec près de 40 millions d'accros, le Solitaire reste le jeu vidéo le plus joué au monde. Mais pour des productions plus abouties, rendez-vous chez les meilleurs :
www.reflexive.com
www.playfirst.com
www.bigfishgames.com
www.popcap.com

## ILS SONT PARTOUT

Consoles, PC, assistants personnels, téléphones, iPod ou même porte-clés, les casual games sont absolument partout et subissent des fortunes diverses. Si certains jeux se vendent par millions, d'autres (la plupart, en fait) auront bien du mal à convaincre tout au plus quelques milliers de joueurs de mettre la main à la poche.
Futurs développeurs, vous voilà prévenus.






**Les Sims : Histoire de naufragés.**

florissant. Justifiant son intention de choper une grosse part du gâteau casual, John Riccitiello (chief executive chez EA) confiait dans un entretien accordé au célèbre Wall Street Journal que « nous (l'industrie) ennuyons les gens à mourir ». Quand on se penche sur la production de l'éditeur américain ces dix dernières années et quelques bonnes surprises mises à part, on ne peut pas vraiment lui donner tort ! Et le bonhomme d'ajouter que les productions « sont de plus en plus compliquées » pour les joueurs. Difficile pourtant d'affirmer que Les Sims, et en particulier les versions console, sont des jeux « complexes » alors qu'ils sont clairement orientés vers les casual gamers, mais passons. Chez Ubisoft, on semble encore tâtonner. L'éditeur français a réussi un coup de maître avec ses lapins crétins, mais cherche encore à toucher ce « très grand public » bien moins facile à atteindre qu'il n'y paraît.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Tout ce succès s'explique-t-il par la qualité et la diversité des produits proposés ? Quand on y regarde de près, on peut en douter. On retrouve toujours les mêmes genres, les mêmes mécaniques de jeu et les mêmes graphismes sympathiques que d'aucuns jugeront malgré tout assez niais. Les cas de plagiat ou de forte « inspiration » sont également légion. Depuis quelques années, une polémique ne cesse d'enfler autour d'un des plus célèbres casual games au monde : Zuma. Développé par la société américaine Popcap et distribué à partir de 2003, ce puzzle game très apprécié ressemble à s'y méprendre à un certain Puzz Loop de la société japonaise Mitchell Corp. sorti en... 1998. Une procédure judiciaire a d'ailleurs été engagée par les auteurs du jeu original et dure maintenant depuis plusieurs années ! Un peu dépité par la lenteur de la justice, Roy Hozaki, président de Mitchell, déclarait récemment, dans une interview accordée à nos confrères d'Insert Credit, qu'il préférait de toute façon « se battre sur d'autres terrains », à savoir sur le lancement de nouveaux titres. On pourrait lui faire remarquer que son jeu ressemble pas mal à la série Magical Drop sur Neo-Geo, mais on en revient toujours au problème de la définition d'un réel plagiat. Dans le doute, tout le monde pompe sur tout le monde, avec plus ou moins de bonheur.

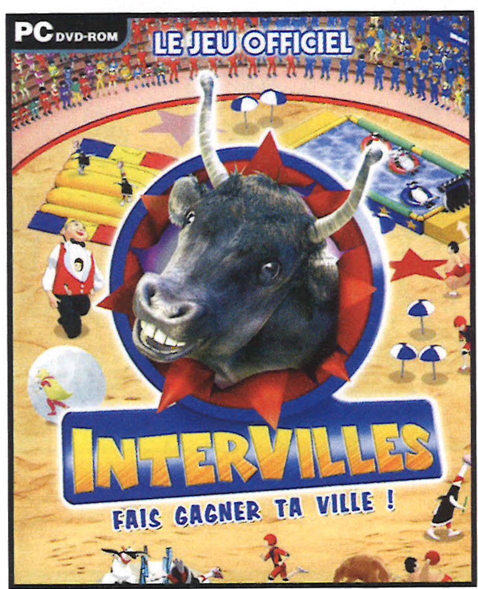
## BON VOISINAGE

Avec une telle débauche de chiffres et de statistiques, vous l'avez compris, le casual game type tient plus du produit que de l'œuvre à part entière. Mais notre marché « hardcore » est-il si différent avec ses resucées permanentes de STR, FPS et autres jeux de gestion souvent très semblables ? Pas si sûr... Certes, nous avons nos perles, nos Bioshock, nos The Witcher et autres GTR. Nous regardons même souvent ces « casual gamers » présents dans notre entourage avec un peu de condescendance. C'est alors oublier que les plus vieux d'entre nous ont posé leurs mimines sur Pac-Man, Space Invaders ou Monaco GP et ont découvert leur passion sur des jeux à « la courbe d'apprentissage très rapide et aux contrôles basiques », il est vrai, avec la « jouabilité permissive » en moins, celle que Tetris aura apportée en permettant aux néophytes de progresser plus tranquillement. Enfin, il ne faudrait pas oublier toutes ces années de frustration pendant lesquelles on avait à cœur de faire partager sa passion à des gens qui y semblaient hermétiques. Cette fois, ils sont là, prennent à leur tour du plaisir devant un écran et que ceux qui n'ont jamais passé des heures devant un concept idiot en apparence leur jettent la première pierre.



### POUR EN SAVOIR PLUS

Envie d'approfondir le sujet ? Jetez donc un œil sur le White Paper de l'IGDA (www.igda.org/casual/IGDA_Casual-Games_Whitepaper_2006.pdf), sur l'excellent site Gamasutra (www.gamasutra.com) ainsi que sur Casual Connect Magazine (www.casualgamesassociation.org/research_magazine.php), publication officielle de la Casual Games Association.




Un jeu Intervilles ? La vache !



Nanny Mania : un Diner Dash déguisé.




L'entraîneur cérébral de Mindscape. Ça va pas la tête ?




Virtual Villagers

Ultra convivial et facile à jouer, Wii Sports explique à lui seul l'énorme carton de la console de Nintendo.

Difficile, après un numéro 200 aussi abondamment fourni, d'assurer la tête haute le retour au charbon. En fait, s'il n'y avait pas eu Unreal, on aurait même pu se croire en janvier. En cherchant bien, on a certes réussi à mettre la main sur un certain Gears of War, plutôt enthousiasmant si l'on fait abstraction de son passif criminel (la 360, c'est le mal) et sur un Tabula Rasa rafraîchissant, mais au total, on en ressort avec une certaine sensation de vide.

Tuttle



## JEU DU MOIS

# UNREAL TOURNAMENT 3

**ÉDITEUR** EPIC/ETATS-UNIS
**DÉVELOPPEUR** MIDWAY

**Le mois dernier, nous parlions de Team Fortress 2, louant la qualité de son gameplay et son fun indéniable. En regardant attentivement les pupilles de Cyd et les captures d'image qui y sont conservées, je me demande pourtant si quelqu'un s'en souviendra après le passage en bots de fer d'Unreal. Le FPS multi d'Epic a tout piétiné sur son passage et transformé l'arène des FPS multi en champ de bataille dominé par une seule équipe. Victoire incontestable, qu'on adhère ou pas aux fameux skates kikoo.**

## Liberté d'expression




Ayé, j'ai un PC à la maison qui fait tourner autre chose que WoW, incroyable non ? Un modèle unique, made in Le Havre, avec des composants amoureusement choisis par C_Wiz, sauf l'alim' où j'ai mégoté sur les euros. Résultat, après 20 mn d'utilisation, shutdown irrémédiable... Toujours écouter les conseils de Tonton C_Wiz : faites attention à votre alimentation (mais pas dans le sens de mangerbouger.com, Dieu merci).

**Le jeu du moment**
The Witcher, Hellgate
**Le jeu attendu**
Wrath of the Lich King




Toutes les bonnes choses ont une fin. Même les lasagnes-frites. Et c'est la larme à l'œil que j'attaque ce dernier Top Rédac. J'ai passé quatre années magnifiques dans la meilleure rédac du monde et je ne remercierai jamais assez Caf' d'avoir osé l'import belge. Pour ceux qui veulent rester en contact, je vous renvoie vers mon blog perso : www.lepetitbilletdudimanche.com. Bisous les gens ! Et soyez sages !

**Le jeu du moment**
UT3
**Le jeu attendu**
My Life : Reloaded




Pendant que j'écris ces lignes, mon voisin s'amuse avec un marteau, une scie sauteuse, une perceuse et une machine à détapisser. Ça fait un tel boucan que j'ai du mal à m'entendre penser, alors rédiger des textes, même la nuit... N'empêche, j'espère sincèrement qu'il effectue des gros travaux et qu'il n'est pas tout connement en train de battre sa femme.

**Le jeu du moment**
Hellgate : London
**Le jeu attendu**
Hellgate : Bruxelles

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.











Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



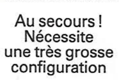

Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.




Au secours ! Nécessite une très grosse configuration




Stop Doublage pourri






Jeu majeur et indispensable

**0** Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

## ACTION/TACTIQUE



1) BioShock
2K Games/Irrational games
2) S.T.A.L.K.E.R.
GSC Gameworld/THQ
3) Lost Planet
Capcom/Nobilis

## STRATÉGIE/GESTION



1) World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra
2) WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard
3) Command & Conquer 3
EA/EA

## SPORT/SIMULATION



1) Colin McRae DIRT
Codemasters/Codemasters
2) Pro Evolution Soccer 6
KCEJ/Konami
3) Virtua Tennis 3
Sega/Sega

## JEUX ONLINE

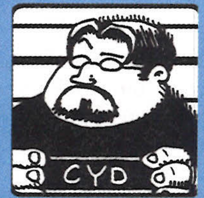


1) World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games
2) La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft
3) EVE Online
CCP/CCP

## JEU DE RÔLE/AVENTURE




1) Oblivion
2k Games/Bethesda
2) Two Worlds
Zuxxez/Nobilis
3) Neverwinter Nights 2
Obsidian Entertainment/Atari




À deux pas du périphérique se trouve l'endroit le plus convivial de tout Levallois : l'Abribus. Retrouvez l'ambiance « cantine » de vos années collège où l'accueil chaleureux des serveurs vous fera apprécier un menu consistant pour quelques euros. Les amoureux de la nature pourront même partager leur repas avec quelques animaux errants qui s'incrustent entre les tables (pigeons, clébards...). Le paradis des gourmets et des écolos, accessoirement notre resto !

**Le jeu du moment**
Hellgate/Witcher/UT3
**Le jeu attendu**
Rien. J'ai de quoi m'occuper




Pas le temps d'écrire le Top Rédac, c'est qu'il faut que j'utilise mon marteau, ma scie sauteuse, ma perceuse et ma machine à détapisser. Ça n'est pas tous les jours qu'on déménage, voyez-vous. Et vive les bouchons d'oreilles, parce que je n'ose pas imaginer le boucan que ça doit faire pour mes voisins. À cette heure-là, personne ne bosse de toute façon.

**Le jeu du moment**
Need For Speed ProStreet
**Le jeu attendu**
Starcraft II




Liberté d'expression, ça s'appelle, mais de toutes les rub' du mag', c'est sans doute celle où je dois réécrire mon papier le plus souvent. Alors bon, je sais pas, soit je passe en mode muet, soit on rebaptise la rub'. Ouais, je grogne et alors ? On est dans un espace libre non ? (Toi, tu vas finir enchaîné à farmer des PO - NdStyx.)

**Le jeu du moment**
The Witcher/Immortal Defense
**Le jeu attendu**
Mirror's Edge

Attention, ceci est un jeu extrêmement violent et quelque peu immoral. Non, je ne parle pas de tacler des grands-mères dans des supermarchés ou de balancer des cailloux sur des enfants à la sortie de la maternelle. Non, je parle de massacres en masse incluant beaucoup d'innocents.
Kane et Lynch, deux criminels notoires en route pour le couloir de la mort, se font libérer façon commando par un groupe armé dirigé par les Sept, des malfrats pas très catholiques. Il y a quelque temps, Kane bossait pour ces caïds et leur avait fauché un joli butin après les avoir laissés pour morts. Et donc, comme ces petits gars n'ont pas vraiment le pardon facile, ils décident de kidnapper la femme et la gamine de Kane pour récupérer leur bien. D'où la libération musclée. Lynch, un psychopathe sous médocs, est chargé de le surveiller pendant cette mission.

## Fous Alliés

Dans un scénario bien ficelé et rempli de rebondissements, Kane et Lynch vont devoir coopérer et faire face aux imprévus dus à cette satanée Loi de Murphy.



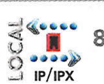

Les clients de la boîte courent dans tous les sens, les yakuzas tirent dans le tas... et nous aussi. Énorme.

# Kane & Lynch Dead Men

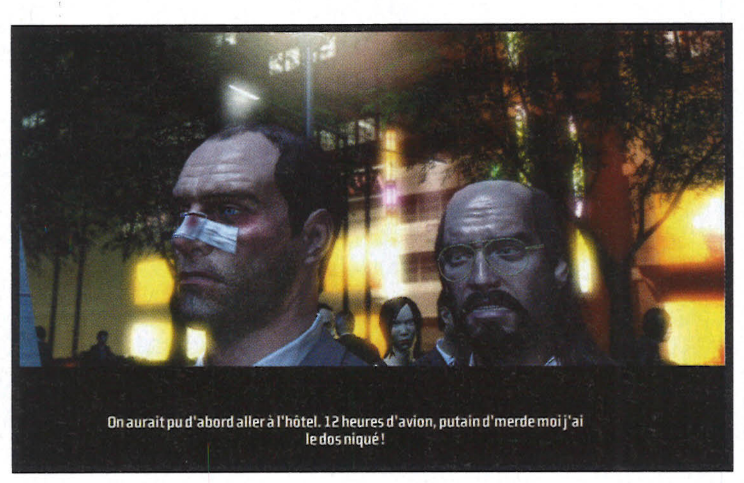
MASSACRE À LA MITRAILLETTE

LE BIEN, LE MAL, ÇA NE VEUT PLUS RIEN DIRE DEPUIS QUELQUES ANNÉES. MAINTENANT, ON VEUT DES ANTI-HÉROS PLEINS DE CONTRADICTIONS. ET DANS LE GENRE, KANE ET LYNCH NE FONT PAS DANS LA DENTELLE. EUX, ILS PRÉFÈRENT ZIGOUILLER DES BÉBÉS POUR LE PETIT DÉJ'. LES PSYCHOPATHES SONT NOS AMIS. IL FAUT LES AIMER AUSSI.


PUBLIC ADULTE

8 INTERNET

8 LOCAL IP/IPX

**CONFIG MINIMUM** CPU 2 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 128 Mo
**ÉDITEUR** Eidos Interactive
**DÉVELOPPEUR** IO Interactive/Danemark
**TEXTE ET VOIX** en français

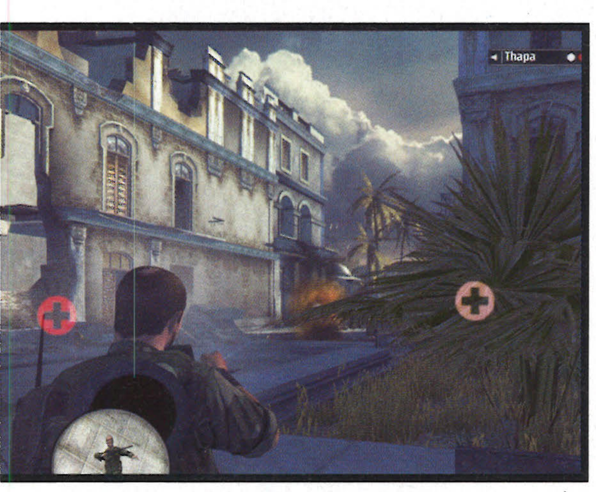



Ces mecs ont « je suis un serial killer » tatoué sur le front et ils veulent passer inaperçus ?

Leur partenariat évolue au fil de l'histoire et l'interaction entre les personnages ne cesse jamais. Même en pleine fusillade, les deux compères continuent de s'engueuler et de se dévoiler. Ce qui les rend encore plus charismatiques et même parfois touchants. Mais tout de même, n'oublions pas, Kane et Lynch sont de grosses brutes sans scrupules qui flinguent des vieux et des gamins.

## On commence le Lynch-age ?

Néanmoins, l'ambiance ne fait pas tout et s'il y a du flingage, il vaut mieux que le reste tienne le coup. Sur le papier, on a de quoi s'exciter. Un armement conséquent, des coéquipiers à diriger, un système d'abris, des environnements semi-destructibles, tout ce qu'un gamer digne de ce nom demande de nos jours. Sauf qu'en réalité, on tombe de haut. On nous propose un gameplay hésitant avec une visée approximative et surtout un système d'abris ridicule. Le personnage, censé se mettre à couvert automatiquement lorsqu'il s'approche




Tirer au lance-roquettes sur un blindé, c'est cool. Le lance-roquettes qui s'incruste dans le bras de Kane, beaucoup moins par contre. Bien buggé le jeu quand même.



Oh, des descentes en rappel ! Sympa, non ? Bah non.

d'un objet adéquat ne le fait qu'une fois sur deux. Il se contente souvent de contourner l'obstacle pour se retrouver à découvert mais parfois, il aime aussi fusionner avec les murs dans de jolis bugs de collision bien rageants. Visuellement, on se retrouve devant un jeu d'il y a deux ans. Certes, c'est plutôt plaisant à regarder mais il n'y a clairement pas de quoi s'extasier. Heureusement, on se rattrape un peu du côté du level design avec quelques décors bien sympathiques et même jouissifs par moments, comme le niveau de la boîte de nuit japonaise bondée où un simple coup de feu sème la panique dans la foule.

## Gears of War 2 ?

Enfin, il n'y pas de mal à copier quelques idées chez les concurrents, mais encore faut-il que ce soit les bonnes. Dans Kane & Lynch, on peut aussi donner des ordres à son équipe et c'est tout aussi utile que dans le titre d'Epic. Mais heureusement, contrairement à ce dernier, vos coéquipiers possèdent un tout petit peu plus d'intelligence qu'un poisson rouge en fin de vie. Ils ne foncent donc pas systématiquement dans les lignes ennemies, mais notez tout de même l'utilisation du « un tout petit peu ». L'I.A. reste très décevante dans l'ensemble du jeu et plus particulièrement dans les rangs adverses. Sans rire, j'en ai même vu plusieurs se plaquer contre un mur histoire de se protéger, ce qui est bien… sauf quand on se met du mauvais côté du mur.

## Ezekiel 25.17

Heureusement, les développeurs ne nous obligent pas à ne compter que sur les prouesses de l'I.A., en nous proposant un petit mode coopératif. Jetons-y donc un coup d'œil. Mais… Mais, c'est quoi ce bordel ? Pas de coop en ligne ? Uniquement sur le même PC ? En split screen ? Avec, au moins, une manette Xbox 360 ? Je vais me la jouer Pulp Fiction chez les mecs d'IO si ça continue.

### Un peu de technique

**Pas super bien optimisé le petit Kane & Lynch. Pour un jeu qui ne propose pas de grandes prouesses techniques, il se permet un peu trop de ralentissements à mon goût. Vous pouvez toujours tenter plus que la config mini mais à ce niveau-là, je dirais que c'est plus un problème de développement qu'un problème de matos. Ne vous ruinez pas donc.**



Il y aussi quelques courses-poursuites dans le jeu. Tout simplement impossibles à manier.

### En Deux Mots

Avec une ambiance aussi travaillée, Kane & Lynch pouvait se permettre quelques petits défauts. Sauf que les développeurs semblent avoir compris qu'ils pouvaient faire n'importe quoi. Au final, on se retrouve avec un travail artistique tout simplement brillant couplé avec un véritable ratage technique. Dommage, il y avait de quoi faire un méga hit.

- + Scénario passionnant
- + Personnages charismatiques
- + Le mode Fragile Alliance
- – Techniquement léger
- – I.A. très limitée
- – Pas de coop en ligne

| Note | |
|---|---|
| 6 | Technique |
| 9 | Artistique |
| 7 | Intérêt |

J'avoue, je n'y connais pas grand-chose en développement, pourtant ça ne doit pas être bien compliqué à rajouter, surtout avec un mode online déjà existant. D'ailleurs, parlons-en un peu, de ce mode multi. Oui, bon d'accord, je me calme. Le jeu ne dispose que d'un seul mode, mais quel mode ! Dans l'excellent Fragile Alliance, notre groupe de malfrats se charge de dessouder une banque ou quelque chose dans le genre. De sympathiques policiers dirigés par l'ordi tentent de nous en empêcher. On chope le butin, et une fois arrivé à l'objectif, on partage tout ça pour relancer une partie. Sauf que rien n'est aussi simple dans Kane & Lynch. On peut donc s'amuser à trahir ses compagnons et à les dézinguer les uns après les autres pour avoir moins de partage à faire. Et pour ajouter un peu plus de piment à la sauce, quand vous butez un pote, il revient en tant que policier. Il faudra donc bien gérer ces trahisons si vous voulez gagner le round comme un vieux chacal. Malheureusement, ce mode traîne bien sûr les défauts de la campagne solo et ne propose que très peu de maps. Dommage, le plus dur était fait…

**June**

Nous, pour faire sortir des mecs de prison, on y va avec plein de flingues et on bute tout le monde. Scofield, c'est une lopette.

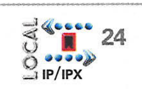


# Unreal Tournament 3

GODLIKE








**Config minimum** CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
**Éditeur** Midway
**Développeur** Epic Games/États-Unis
**Texte et voix** en français

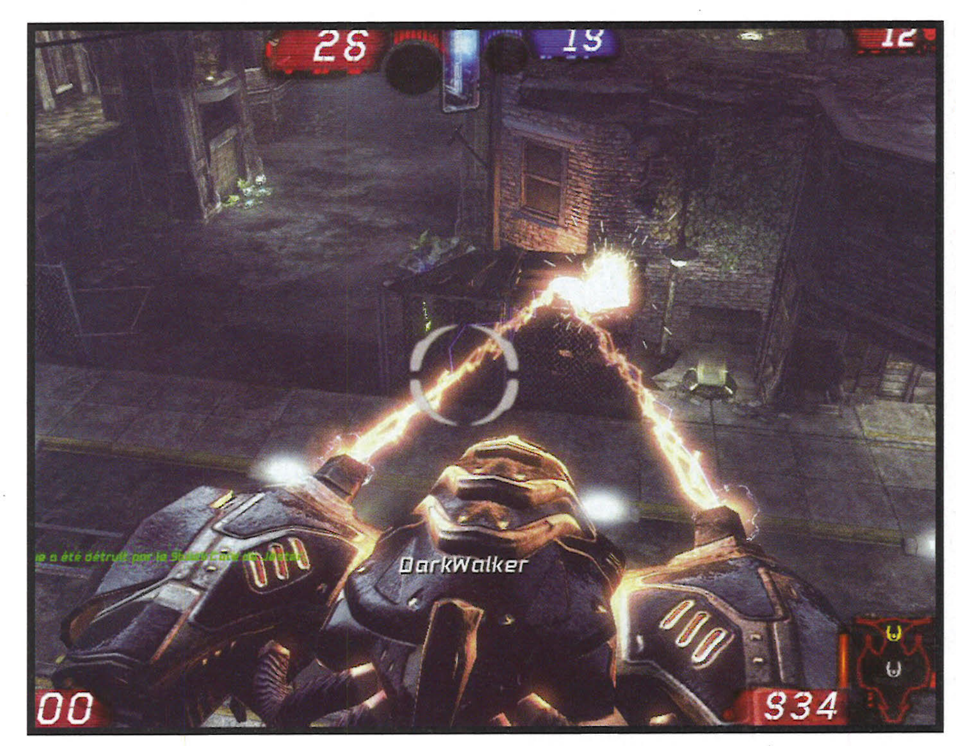
ÇA VOUS AMUSE DE CALCULER L'ÂGE DE VOTRE CERVEAU SUR NINTENDO DS ? PARFAIT ! MAIS CE N'EST PAS EN RÉSOLVANT LES PROBLÈMES À LA NOIX DU DOCTEUR TRUCMUCHE QUE VOUS RÉUSSIREZ À ESQUIVER UN MISSILE TOUT EN TIRANT SUR DEUX ADVERSAIRES EN MÊME TEMPS. VENEZ DONC TESTER LA VIVACITÉ DE VOS NEURONES AVEC UT3, C'EST PLUS EFFICACE ET VOUS N'AUREZ PAS L'AIR D'UN DÉBILE EN TRAIN DE PARLER À UNE CONSOLE PORTABLE.



Les premiers cheveux blancs apparaissent et, comme si ça ne suffisait pas à nous rappeler le temps qui passe, certains titres comme UT nous renvoient plusieurs années en arrière. C'était en 1999 (hop, huit ans dans la tronche), Unreal Tournament premier du nom voit le jour. Le premier cri est poussé « first blood », puis ça continue avec un « headshot » prononcé d'une voix tout aussi grave. Ce FPS à l'ambiance détonante était la réponse multijoueur d'Epic à ID Software dont le petit Quake surfait déjà sur la vague du jeu en réseau. Du deathmatch intense, c'est ce que proposent depuis des années ces deux titres au rythme et au feeling bien différents. Avec la montée du sport électronique et des compétitions, Quake III est devenu une véritable institution, mettant en marge la licence Unreal Tournament. Mais depuis quelques années, UT revient sur le devant de la scène, volant même la vedette à son concurrent. Si Quake 4 était attendu comme le messie du multi, il a eu l'effet d'un pétard mouillé. Aujourd'hui Unreal Tournament 3 débarque et le moins que l'on puisse dire : c'est de la dynamite.

## Ramollis du bulbe, passez votre chemin

Dès les premières minutes de jeu, le moteur d'UT3 scotche le joueur à l'écran. Dieu que c'est beau, mes yeux en pleurent encore de bonheur. Des environnements aux modèles de personnages




Le darkwalker n'est pas à prendre à la légère. Ce véhicule dispose d'une puissance de feu phénoménale. Son point négatif est sa cadence de tir relativement lente.



## Petite guéguerre entre amis

**Le mod Guerre est un des plus intéressants au niveau coordination de groupe. Détruire le générateur principal adverse n'est pas si simple. Pas question de débouler en force dans la base ennemie en criant et en tirant sur tout ce qui bouge. Certes, vous serez les champions du frag mais ne remporterez pas la partie. Placement et contrôle sont les maîtres mots de ce mod. Chaque générateur est lié à d'autres petits générateurs. Il faut donc contrôler ces points précis pour abaisser les défenses du générateur principal et pouvoir lui infliger des dégâts. Pour prendre le contrôle d'un générateur secondaire, il y a deux méthodes. La première est de s'emparer d'une sphère et de l'apporter à l'endroit approprié. C'est rapide et efficace. La deuxième méthode est de tirer sur les protections du générateur, ce qui a pour effet de le rendre neutre, puis de s'en emparer. Certains points de contrôle servent à d'autres actions comme abaisser un pont pour offrir un passage aux véhicules, ou en acquérir certains.**

et d'armes, c'est visuellement impeccable et magnifiquement fluide. On encaisse les premières balles sans même riposter pour admirer le panorama et détailler les armes au moment de tirer. Mais jouer les touristes, ça va un moment. Ici, il faut être efficace. L'esprit concentré sur l'ennemi et le doigt prêt à tirer sur tout ce qui bouge. Le frag (abattre un adversaire) reste évidemment le cœur du gameplay. On vous lâche dans des environnements agencés de manière à rendre les rixes entre joueurs les plus jouissives possible. Une fois que tout le monde a pris ses repères, qu'on se sent comme à la maison, c'est là qu'apparaissent les cafards. Le petit malin désirant vous souffler le bonus d'armure sous le nez ou le campeur prêt à trouver l'endroit idéal pour rester planqué avec son fusil de snipe. Mais heureusement, on a de quoi lutter contre la vermine. L'armement classique de la licence UT est de retour, tout comme les tirs alternatifs. Avec le




Le tir alternatif du link gun permet de réparer les véhicules.

## Metroid Prime

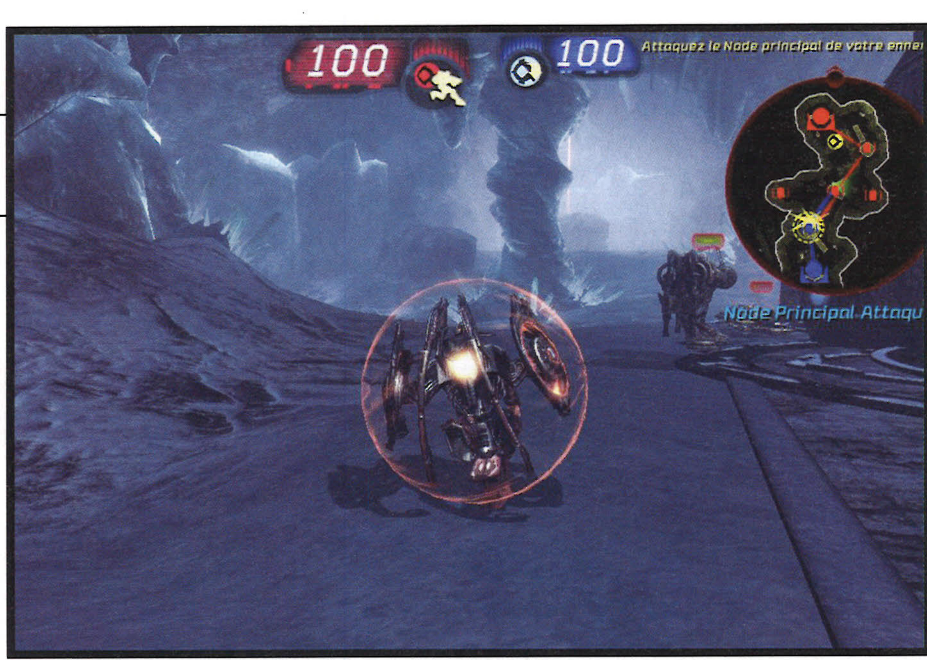
**Des véhicules, UT3 en propose un large panel. Qu'ils soient aériens ou terrestres, vous aurez de quoi vous amuser. Ici, il n'est pas question de passer des heures à apprendre à piloter. Tous les véhicules se prennent en main en quelques secondes et avantagent largement un combat sans pour autant vous rendre invulnérable. Ils ajoutent également une bonne dose de fun. J'avoue avoir un faible pour certains véhicules de type buggy sur lequel il est possible d'enclencher des lames pour faucher les ennemis à pleine vitesse. Un autre véhicule qui ne paye pas de mine permet de rétracter ses pattes métalliques pour ne contrôler qu'une simple sphère exactement comme dans Metroid Prime. Très efficace pour se déplacer rapidement et écraser vos adversaires.**



fusil Shock, combiner le clic droit avec le clic gauche permet de créer une onde de choc souvent mortelle. On note tout de même un rythme encore plus dynamique dans l'utilisation du lance-roquettes. La cadence de tir augmentée et l'amélioration de l'effet de souffle lors de l'explosion permettent de nouveaux combos. Notez l'apparition de l'Hoverboard, un skateboard futuriste qu'il est possible d'activer à tout moment d'une simple touche. Ce gadget permet des déplacements rapides avec la possibilité de s'accrocher à un véhicule allié, carrément fun. Mais cette mobilité a une contrepartie [NDTuttle : avoir un look ridicule ?]. Un simple tir vous propulse au sol, les quatre fers en l'air, pour devenir une cible parfaite et totalement vulnérable durant quelques secondes. Outre le Deathmatch ou Team deathmatch, UT3 propose évidemment son lot de mods, comme le Capture the Flag, Duel ou encore Guerre. Ce dernier est, pour moi, un des plus intéressants. Il s'agit d'une sorte de Domination où chaque équipe doit détruire le générateur principal adverse (voir encadré). Mais avant d'aller prendre quelques

**Me voici en Samus, déplacement façon Metroid. La classe!**

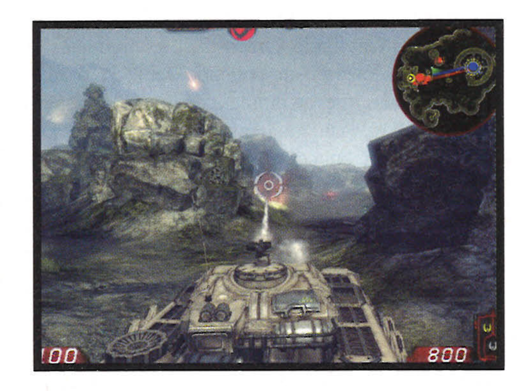






**Le FPS en capture d'écran n'est pas mis en valeur comme il le devrait. Mais le rendu reste tout de même magnifique.**




roustes en multi contre de vrais joueurs hargneux, vous pouvez opter pour l'entraînement solo dans le mode Campagne.

## Une dernière partie et j'arrête

C'est la guerre, vous n'êtes pas content, vous voulez vous venger, il n'y avait plus de croissants aux amandes à la boulangerie… Bref, tous les prétextes sont bons pour lancer des roquettes dans la tronche de l'adversaire. En solo, vous suivez une trame de fond tout aussi basique qui vous envoie de map en map. Pratique pour mémoriser les champs de bataille, essayer les véhicules et découvrir les différents modes de jeu. Cerise sur le gâteau, les victoires permettent de débloquer des personnages à utiliser pour le multijoueur. Aucun talent particulier, c'est juste l'apparence qui change. Le principal défaut du solo, que ce soit en campagne ou en match

### Un peu de technique

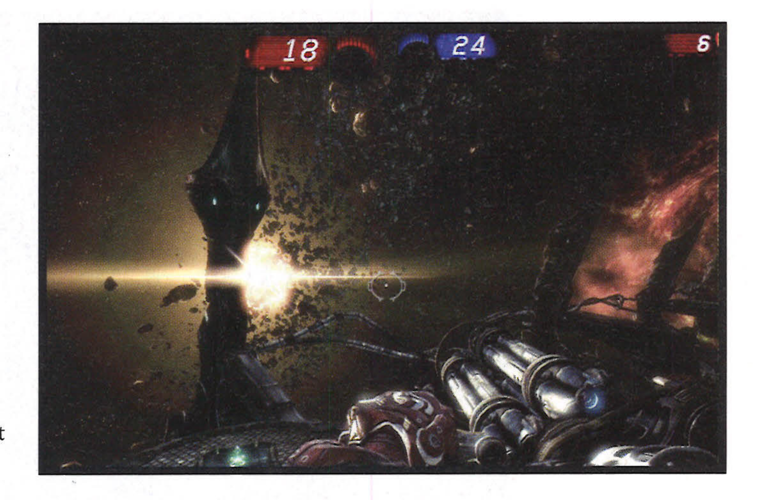
**Sur le XPS (Windows XP, Core 2 6700, 2 Go de Ram, GeForce 8800 GTX) de la rédac, UT3 tourne à fond et reste parfaitement fluide. Sur une configuration plus légère, c'est tout de suite une autre histoire. Même si l'aspect visuel n'est pas l'intérêt du titre, il contribue tout de même au plaisir de jeu. Tout dépend de vos exigences. Si votre but premier est uniquement basé sur l'efficacité du frag, pas de soucis, vous pouvez jouer à UT3 sur autre chose qu'une bête de course. Par contre, attention sous Windows Vista, la version que nous avons pour le test pose de gros soucis de fluidité même avec tous les détails au minimum.**



**Retour à la base en Hoverboard avec le drapeau ennemi sur le dos.**

instantané, provient de l'intelligence artificielle des bots. Le problème ne vient pas du niveau de difficulté mais des actions menées par vos coéquipiers virtuels. Sur du deathmatch, ça passe encore. Mais sur une map type Guerre, c'est initiative zéro. Vous jouez tous les rôles : défenseur, attaquant, pilote de véhicule... Parfois, c'est à s'arracher les cheveux tellement ces satanés bots de m... ont 2 de Q.I. C'est d'autant plus frustrant que les maps sont très bien pensées.
Un véritable partenaire fera changer le cours d'une partie par une action menée pile poil quand il faut et où il faut. Comme à l'accoutumée, les bots restent idéals pour s'initier, mais ça s'arrête là. C'est évidemment l'expérience de parties en multijoueur qui permet de découvrir tout le potentiel du titre. Et là, quel que soit le mode de jeu, UT3 prend aux tripes. Ça va vite, très vite même. L'action est intense. Cligner des yeux offre le temps nécessaire à son adversaire pour vous exploser contre un mur. Alors on garde les yeux grand ouverts et on retient son souffle pendant les quelques secondes d'affrontement qui semblent durer des heures.
La fin d'une partie apporte la bouffée d'oxygène nécessaire pour prononcer les trois mots récurrents de la journée : « Allez, encore une ». Promis Styx, c'est la dernière partie et après je rends mes pages.

**Cyd**







## En Deux Mots

À L'INSTAR DE SES PRÉDÉCESSEURS, UNREAL TOURNAMENT 3 EST UN FPS BASIQUE, AXÉ ESSENTIELLEMENT SUR LES AFFRONTEMENTS MULTIJOUEURS. ÇA N'A RIEN DE PÉJORATIF, BIEN AU CONTRAIRE. RIEN NE VAUT DU DEATHMATCH RYTHMÉ, DYNAMIQUE QUI PROCURE UNE BONNE DOSE D'ADRÉNALINE. IL N'EN FAUT PAS PLUS POUR NOUS SCOTCHER DEVANT L'ÉCRAN PENDANT DES HEURES.

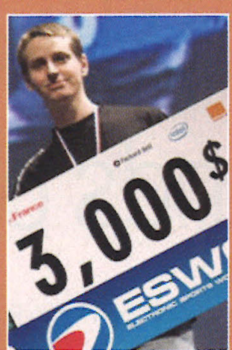
- \+ Parties dynamiques
- \+ Gameplay intense
- \+ Visuellement magnifique
- \+ L'Hoverboard
- − L'I.A. des bots

9 TECHNIQUE

9 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT

## L'avis de Winz




**Ceux qui suivent la scène du esport le connaissent. Les autres doivent être un peu plus paumés. Alors qui est ce prénommé Winz qui a bien voulu nous filer son avis sur UT3 ? Winz n'est pas vendeur de patates dans la Creuse. Il pourrait l'être, mais ce n'est pas le cas. Nous n'avons rien contre les vendeurs de patates, mais son avis sur UT3 serait nettement moins pertinent. Michaël « Winz » Bignet, de la team aAa, est un jeune fraggeur de 20 ans qui a été champion du monde sur Unreal Tournament 2004 en 2005 et sur Quake 4 en 2006. Et qui a terminé troisième au niveau mondial sur Quake 4 en 2007.**

**Avec un tel palmarès, on vous sent plus attentif à ses propos que voici : « Côté visuel, on attendait quelque chose d'énorme avec le nouvel Engine (nouveau moteur graphique) et là-dessus Epic ne déçoit pas. Que ce soient les combos avec le Shock Rifle (arme avec laquelle on peut faire interagir le tir primaire et le tir secondaire pour avoir une explosion), la fumée des roquettes, les textures des cartes, le paysage, tout est magnifique. Concernant le gameplay, c'est un retour aux sources où le dodge (le fait d'appuyer deux fois consécutivement sur l'une des quatre touches multi-directionnelles pour faire un saut) est le principal moyen de déplacement, tout comme dans le premier opus de la série. La possibilité de sauter juste après un dodge et ainsi accroître sa distance de déplacement étant supprimée sur UT3, on se retrouve avec une liberté de mouvements assez linéaire et un peu trop répétitive. Les anciens joueurs d'UT2004 auront probablement tout comme moi une certaine frustration au début. Cela ôte malheureusement des possibilités de mouvements énormes et c'est bien dommage, c'est certes un point noir mais c'est loin d'être une fatalité. A contrario, on bénéficie de beaucoup plus d'Air Control (le fait de pouvoir diriger sa trajectoire dans les airs) ce qui est un gros plus couplé avec les items du jeu nous permettant de sauter plus haut. On retrouve tout ce qu'on a eu dans les précédents épisodes, les walljumps (le fait de pouvoir dodger contre un mur, en hauteur), un gros panel d'armes : du Link Gun en passant par le très prisé Shock Rifle mais aussi le RocketLauncher. Ce dernier est d'ailleurs bien plus efficace maintenant, avec des roquettes plus rapides, des explosions de celles-ci faisant bump (le fait de projeter en l'air l'adversaire) qui va séduire les adeptes de Quake et moi aussi par la même occasion. On notera juste le retrait du Shield (bouclier permettant d'encaisser un nombre de dégâts limités) qui rendra le jeu sûrement plus défensif en compétitions. Pour les sons, c'est tout simplement parfait. Il y a globalement une très bonne qualité de son et les explosions, que ce soient des combos ou des roquettes, sont très immersives. Les voix du jeu sont on ne peut plus accrocheuses et très classe. Il y a tout simplement tout ce qu'on pouvait aimer dans la série côté awards annoncés par les voix, du Killing Spree au Massacre en passant par le Godlike, du Double Kill au Monster Kill. C'est un des aspects très réussi du jeu et puis, c'est bon pour l'ego ! Pour conclure, UT3 séduit par beaucoup de points importants. Il présente une grande facilité de prise en main, des graphismes sublimes qui ne requièrent pas d'avoir une très grosse machine pour le faire tourner correctement, et des sons, je dirai, très Epic, dans les deux sens du terme. Mon avis est très positif concernant UT3, nul doute qu'il fera une très marquante apparition dans les compétitions à venir. Quelques tournois sont d'ores et déjà organisés sur la démo et les places sont chères. »**




Pour son troisième opus, Guitar Hero offre les chansons d'interprètes originaux et non des reprises comme c'était le cas avant.

ALORS QUE LE DROIT EN ÉTAIT JUSQU'ALORS RÉSERVÉ À NOS AMIS CONSOLEUX, LE RAFFUT GÉNÉRÉ PAR UNE PARTIE DE GUITAR HERO PEUT ENFIN ÊTRE PROVOQUÉ PAR NOUS AUTRES, JOUEURS PC. TERMINÉ, LE CLIQUETIS LÉGER DES TOUCHES DU CLAVIER ET DE LA SOURIS. MAINTENANT, NOUS AUSSI ON VA FAIRE CHIER LES VOISINS.

# Guitar Hero III

BRUYANT

# Legends of Rock

Débarquant de l'univers console, Guitar Hero est devenu la licence de jeu musical par excellence. Le concept est simple : avec quelques grammes d'alcool dans le sang, on monte sur une table, guitare en plastique en main, et on tente de suivre en rythme les notes colorées qui défilent à l'écran. Pas question de jouer comme un pied, il faut s'accrocher pour enchaîner les points sur les divers morceaux proposés au risque d'entendre le public huer. Ce qui signifie, à terme, la fin de votre prestation sur scène. Si les chansons proposées ne sont pas à votre goût, direction le mode Carrière afin de débloquer de nouveaux titres ainsi que des personnages et des guitares. Vous finirez bien par tomber sur une mélodie que vous appréciez suffisamment pour ne plus décoller les yeux de l'écran. Même si je vous annonce quelques noms de groupes comme Kiss, Metallica ou les Rolling Stones, je vous conseille un saut rapide sur le site officiel (www.guitarherogame.com/gh3/) pour vérifier la liste complète des chansons. Gardez en tête qu'il s'agit du principal argument qui vous fera craquer ou non sur ce soft. Parce qu'on a beau dire que Guitar Hero c'est génial, si on vous sort une version avec les tubes (ah ah) de Lorie, ça serait tout de suite moins fun.

## Un peu de technique

**La configuration minimum annoncée par Aspyr est hallucinante. Surtout pour un jeu comme Guitar Hero III. Selon le site officiel, il est même conseillé de posséder 2 Go de Ram et une GeForce 8800 GT ou Radeon HD 2600. Argh ? Il ne faut peut-être pas abuser, ce n'est pas Crysis. Surtout que sur un CPU simple cœur de 3 GHz et une ATI X1950XTX, GH tourne sans problème, encore heureux.**



## Jeu de n00b ?

Contrairement à ce que certains pourraient croire, Guitar Hero propose un véritable challenge. Si le mode Facile permet de s'habituer au jeu en ne suivant que trois couleurs à l'écran, les choses se corsent en augmentant la difficulté, le rythme s'accélère et de nouvelles couleurs (jusqu'à 5) sont ajoutées. Autant dire que du petit jeu pépère, dit « casual », Guitar Hero se transforme en véritable titre hardcore. De quoi faire fondre son cerveau et voir des ampoules apparaître au bout des doigts. Évidemment, le but est d'exploser les scores pour figurer en tête d'affiche et humilier vos potes lors de duels mémorables que ce soit à domicile ou online. Ce nouvel épisode est donc l'occasion pour les joueurs PC d'essayer ce genre particulièrement fun qu'est Guitar Hero. Le prendre en main, c'est l'adopter.

**Cyd**




**CONFIG MINIMUM** CPU CORE 2 DUO 2,8 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
**ÉDITEUR** ACTIVISION
**DÉVELOPPEUR** ASPYR MEDIA/ÉTATS-UNIS
**TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS



## En Deux Mots

GUITAR HERO III EST LE PREMIER JEU À PROPOSER DE S'ÉCLATER AVEC CE GENRE DE PÉRIPHÉRIQUE SUR PC. CE SERAIT DONC DOMMAGE DE PASSER À CÔTÉ. DE PLUS, SI VOUS ACCROCHEZ AU CONCEPT, VOUS NE COMPTEREZ PLUS LES HEURES PASSÉES À TAPOTER VOTRE GUITARE EN PLASTOC.

- \+ Fun
- \+ Facile à prendre en main
- \+ Difficile à maîtriser
- \+ Enfin de vrais interprètes
- − On veut plus de chansons

| | |
|---|---|
| 5 | TECHNIQUE |
| 5 | ARTISTIQUE |
| 8 | INTÉRÊT |



TOUT PUBLIC

**CONFIG MINIMUM** P4 1,7 GHz, 512 Mo, Carte 3D 64 Mo (SM 2.0)
**ÉDITEUR** Electronic Arts
**DÉVELOPPEUR** Kuju/Grande-Bretagne
**TEXTE ET VOIX** en français sur la version testée

# Rail Simulator

SIMULATEUR DE MOUVEMENT SOCIAL

ABANDONNÉS PAR MICROSOFT, LES DÉVELOPPEURS DE TRAIN SIMULATOR NOUS REVIENNENT AVEC UN NOUVEAU NOM ET UN NOUVEL ÉDITEUR. ET COMME JOYSTICK EST LE JOURNAL DE LA DÉNONCE, ON VOUS RAPPELLERA QU'ENTRE DEUX JEUX DE TRAIN, LES PETITS GARS DE KUJU ONT COMMIS... SINGSTAR. ÇA CASSE LE MYTHE, JE SAIS.

Cela fait quelque temps que l'on attendait un peu de compétition dans le monde des jeux de train. Trainz était en effet bien seul, et ses développeurs avaient une fâcheuse tendance à ne pas se bouger le popotin, se reposant un peu trop sur leur communauté pour vendre de nouvelles versions.

## Réelles Cimes ?

Rail Simulator n'a pas ce problème et gagne sans souci la palme des graphismes. Les locomotives sont superbes, tout comme les voies, et les décors sont un bon cran au-dessus de ce que propose la concurrence. Pour un jeu de train c'est magnifique, les standards du genre étant très légers. Côté conduite, là aussi c'est de très haut niveau. Trois modes de prises de contrôle sont disponibles, faisant de RS un jeu réellement abordable par tous avec un pilotage façon « train électrique ». Les puristes se délecteront devant la modélisation complète (et active) des cockpits, particulièrement celle des locomotives à vapeur. Les sensations de conduite sont excellentes, y compris les interactions entre les différents wagons, le tout bien aidé par l'utilisation de la bibliothèque physique d'Ageia.

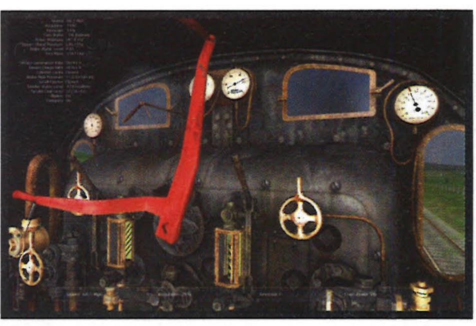
## Blame it on the bogie

La boîte annonce fièrement 1900 km de voies, ce qui est tout à fait honorable. Malheureusement, la variété n'est pas trop de mise avec seulement trois lignes anglaises et une allemande. Chacune de ces routes dispose de cinq scénarios prédéfinis... et c'est tout. On peut bien sûr créer ses propres scénarios et même les partager avec ses amis. Cependant, avec seulement huit locomotives, on ne peut s'empêcher de pleurer devant le manque de contenu. Oui, des larmes, je prends les jeux de train très à cœur, voyez-vous. On peut certes en créer avec un éditeur très bien fait (si l'on met de côté le fait qu'il n'est pas possible de zoomer avec la roulette), et dont la prise en main ne demandera pas des études supérieures d'architecture.

**C_Wiz**




**Ça n'est pas la panacée graphiquement, mais c'est largement au-dessus de la concurrence.**



**En mode de contrôle avancé, l'intégralité du poste de commande est contrôlable. Les fans jubileront.**




**Vous pourrez tout contrôler, y compris le mouvement des balais d'essuie-glaces.**

### Un peu de technique

Optimisé mono-cœur, Rail Simulator parvient à ramer sur un QX9650 accompagné d'une 8800 Ultra aux abords des gares. Le processeur (!) étant coupable. On se plaindra aussi du mip-mapping qui détruit les textures beaucoup trop tôt dans la distance d'affichage.

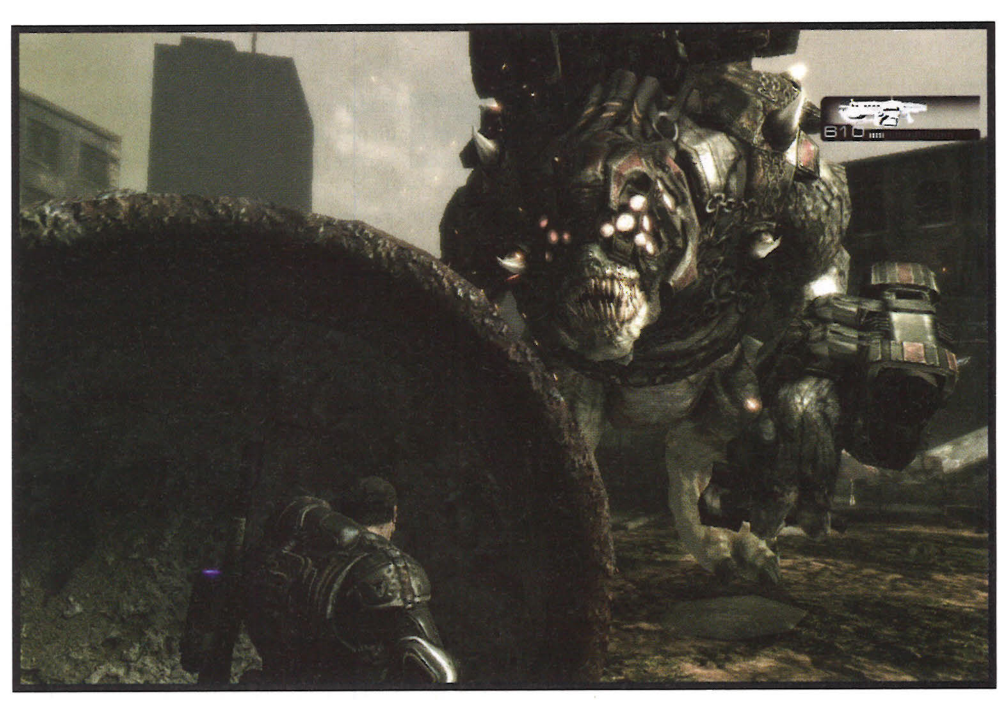
### En Deux Mots

En soi, Rail Simulator est plutôt réussi pour un jeu de genre. Il rate en revanche totalement la case du contenu, ne disposant pas d'un outil de partage à la Trainz. Une communauté arrivera-t-elle à se créer ? C'est probablement la question principale. Reste à Rail Simulator un avantage de taille : sa facilité d'accès.

- \+ Graphiquement correct
- \+ Simulation physique parfaite
- \+ Prise en main simple
- − Contenu maigrichon
- − Communauté à créer

4 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

FRUSTRÉS DE NE PAS POSSÉDER DE XBOX 360 POUR VOUS ÉCLATER SUR GEARS OF WAR ? NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, J'AI PERSONNELLEMENT CONTACTÉ MON AMI BILL GATES POUR LE POUSSER À LE SORTIR AUSSI SUR PC. POUR CAUSE DE DÉCALAGE HORAIRE, IL N'ARRIVE QUE MAINTENANT MAIS HEUREUSEMENT, IL TUE TOUJOURS AUTANT.



Dites bonjour au brumak. Qu'il est mignon tout plein...

# Gears of War

LA GUERRE C'EST BEAU

TOUT PUBLIC

**CONFIG MINIMUM** CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
**ÉDITEUR** Microsoft Games
**DÉVELOPPEUR** Epic Games/États-Unis
**TEXTE & VOIX** en anglais



Le Hammer of Dawn, une arme disponible qu'à ciel ouvert et qui se sert d'un satellite pour pulvériser les ennemis.

Si vous n'avez jamais entendu parler de Gears of War, il va vraiment falloir penser à sortir de votre cave. Ce jeu est ce que l'on appelle chez nous un killer app : un jeu qui fait vendre des consoles à lui seul. Il y a un peu plus d'un an, le fabuleux titre des studios Epic, les responsables d'un certain Unreal pour les deux du fond qui n'auraient pas suivi, s'écoulait à plus de deux millions d'exemplaires en six semaines et se positionnait comme la meilleure vente de l'année 2006 alors qu'il n'était sorti qu'en novembre !
Un an d'attente extrêmement long pour nous, fervents défenseurs du PC qui refusaient d'acheter une 360 (bon, j'avoue, j'ai craqué), qui se termine heureusement par la sortie d'une adaptation digne de ce nom sur nos ordinateurs. Mais pour le moment, faisons comme si vous ne connaissiez rien à Gears of War et reprenons depuis le début.



Et après, on dit que Gears of War est trop violent. Mais non, regardez bien, le sang est noir !

## La guerre des mondes

Il y a 14 ans, tout semblait paisible sur cette petite planète. Lorsque, soudainement, tout a basculé. Les locustes, des monstres sanguinaires et vicieux, sortaient de leurs cachettes souterraines pour anéantir l'humanité. Une guerre sans merci s'ensuivit et les hommes durent même détruire leurs propres cités pour empêcher leurs ennemis de s'en emparer. De nos jours, la ruine et la désolation règnent sur ce monde, et l'humanité se dirige lentement vers son annihilation. L'armée lance alors une offensive désespérée pour éradiquer le fléau locuste. Et c'est là que Marcus Fenix, un ancien soldat qui la ramène un peu trop, entre en piste.

## Apéricubes

En 14 ans, beaucoup de choses ont changé. Déjà, les soldats se sont tous transformés en cubes de muscles d'environ 200 kilos. À côté, nos rugbymen paraîtraient presque chétifs ! Mais Gears of War, c'est un peu ça, ça pue la testostérone à plein nez. Un décor froid et imposant, des personnages aux muscles

saillants et très détaillés, des répliques de vieux motards désespérés et une bande-son dure et cruelle. Le décor tremble, s'effrite, explose. Oubliez tout ce que vous croyiez savoir sur les décors de fin du monde : GoW rehausse la barre d'un cran, pour le plus grand plaisir des pupilles.



Ceci n'est pas une arme futuriste ultra sophistiquée. C'est juste un spot vachement puissant qui bousille du kryll à tout va.

## Alone in the dark

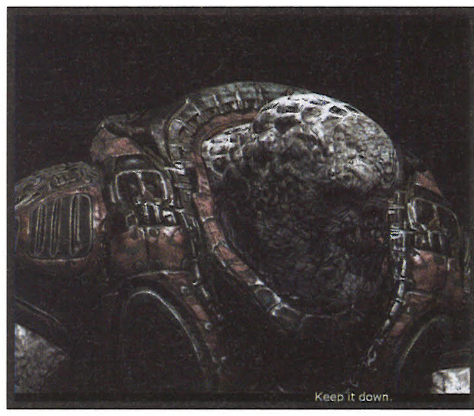
Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit. Gears of War, ce n'est pas simplement du spectaculaire. C'est aussi et surtout un savant équilibre de « bourrinisme » et de pas chassés. Première phase : « J'avance, je me mets à couvert, je tire ». Deuxième phase : je retourne au « charclage » de masse. Loin de faire dans le routinier, ce principe permet d'aller côtoyer des territoires plus inattendus, comme le survival horror lors du second acte. Il fait nuit et les krylls, de sympathiques chauve-souris toutes mignonnes, ont faim. Il faut alors jongler entre les différentes sources de lumière du décor pour tenter de rester en vie. On stresse, on sursaute et on s'y croit vraiment. Du pur génie, ce niveau ! Malheureusement, nos acolytes semblent posséder l'intellect d'un pigeon et foncent régulièrement dans les zones d'ombre pour se faire massacrer. Bon, n'exagérons rien, la plupart du temps, ils se débrouillent plutôt bien et réussissent à prendre les ennemis à revers. Mais une fois de temps en temps, ils aiment aussi foncer dans le tas comme les gros demeurés qu'ils sont. Par contre, oubliez le système d'ordre, il ne sert strictement à rien.

## Avec ça, je vous mets quoi ?

Tout ça c'est bien joli, mais ça existait déjà sur 360. Alors qu'en est-il des bonus accordés à cette version PC ? Trois pauvres artworks ? Que nenni, mon bon monsieur. Il va tout d'abord falloir compter sur cinq chapitres supplémentaires dans le dernier acte, histoire de mieux comprendre le fin mot de l'intrigue. Et surtout de combattre le brumak, l'énorme monstre que l'on ne voyait que lors des cinématiques dans la version 360. Côté multi, on nous propose quelques maps inédites particulièrement sympathiques lorsqu'elles sont combinées avec le nouveau mode King of the Hill. Relativement similaire au mode Annexe, le King of the Hill consiste à occuper une zone de la carte le plus longtemps possible pour gagner des points. Procédé qui semble simpliste au début, mais qui s'avère très difficile et excitant sur des niveaux à la configuration bien roublarde. Petit bémol tout de même puisque le multi sera limité à huit joueurs, quatre par équipe, ce qui s'avère suffisant pour s'éclater mais un peu limite pour se croire au milieu d'une guerre. Côté gameplay, on peut bien sûr se servir d'une manette 360 mais heureusement, Epic, fidèle à ses racines, nous permet de pratiquer le bon vieux combo clavier-souris. La souris fluidifie le tout et les commandes répondent vraiment bien pour un jeu à la troisième personne. D'ailleurs, on ne le dira jamais assez, vive la souris pour les head shots avec le fusil sniper.



**June**




Je ne comprends pas pourquoi les humains n'ont pas pu faire la paix avec les locustes. Ils ont l'air tellement sympa.

### Un peu de technique

En version test, Gears of War s'est révélé très capricieux mais après de nombreux plantages pas du tout rageants, j'ai réussi à trouver la bonne méthode. Il faut être doux avec ce jeu, lui parler tout bas et accessoirement mettre la fonction post process display au minimum. Après, on remet tout le reste en haute résolution très progressivement. Surtout, ne le brusquez pas. Si vous en faites trop d'un coup, il se vengera.



Mais c'est qu'elle est presque plus lourde que moi cette bagnole !

### En Deux Mots

Grande nouvelle : Gears of War sur PC tient ses promesses et s'avère même meilleur que sur 360. Si vous possédez déjà la version console, attendez un peu pour voir ce qu'apporteront les moddeurs en valeur ajoutée. Les PCéistes purs et durs peuvent y aller les yeux fermés : ruez-vous dessus, vous n'avez aucune excuse. En plus, il est moins cher sur PC.

- + C'est bôôôô
- + Ça pète de partout
- + Camper, charcler, camper, charcler
- − Scénario un peu léger
- − I.A. un poil décevante

| | |
|---|---|
| 8 | Technique |
| 8 | Artistique |
| 8 | Intérêt |

APRÈS LE MONUMENT MOST WANTED ET UN TOKYO DRIFT « CARBON » TROP INSPIRÉ DE FAST & FURIOUS, VOICI UN NOUVEL OPUS DE NEED FOR SPEED. VA-T-ON ENFIN RETROUVER LA POSSIBILITÉ DE JOUER LES GENDARMES, ET MÊME DE FAIRE CES COURSES-POURSUITES EN MULTIJOUEUR AVEC PLUSIEURS ÉQUIPES ? PARDON ? IT'S TIME TO TAKE RACING OUT OF THE STREET ?




Avant la course de drag, il faudra faire chauffer ses pneus. Amusant au début, vite lassant.

# Need For Speed ProStreet

ANTI-NEED FOR SPEED

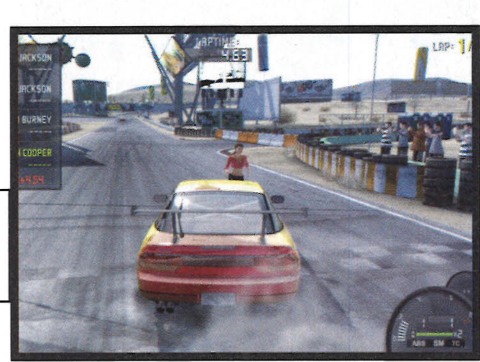



D'abord virer les obstacles au premier tour en perdant quelques secondes puis pulvériser les temps dans les suivants en coupant. Facile.




**CONFIG MINIMUM** P4 1,7 GHz, 512 Mo, Carte 3D 64 Mo (SM 2.0)
**ÉDITEUR** Electronic Arts
**DÉVELOPPEUR** Electronic Arts/États-Unis
**TEXTE ET VOIX** en V.O. sur la version testée


C'est par ce slogan bien pensant que ProStreet annonce la couleur. Fini le côté « underground », la course de rue sort des rues pour arriver sur des circuits fermés. Du coup, la question est de savoir ce qui lui reste.



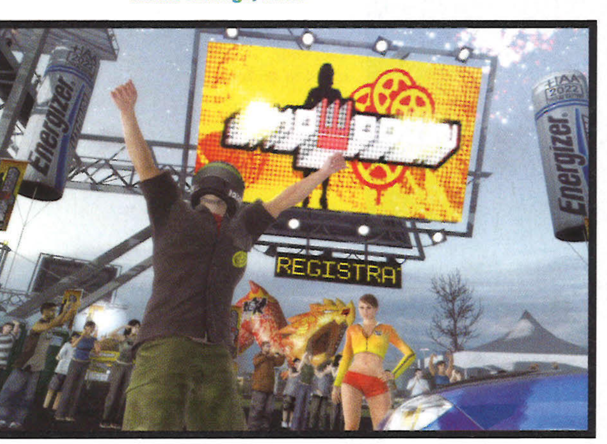
Il est possible d'écraser les demoiselles qui donnent le départ en cherchant bien...

Ah, si, il ne reste que la course, pas exactement ce qu'il y avait de plus attrayant dans les opus précédents. Passons. Vous vous appelez Ryan Cooper, croisement raté entre Ryan Seacrest et Alice Cooper, un petit jeune kinenveu devenu le roi du circuit professionnel de courses amateurs. Enfin un truc du genre. Votre ennemi juré, Ryo Watanabe, se moque de vous au micro du DJ qui anime les courses. À vous de lui faire manger son sweat à capuche.
ProStreet enchaîne les « racing days », journées regroupant plusieurs événements qu'il faudra bien entendu gagner. Et pas seulement, puisque pour bien faire les choses, il faudra rendre ses adversaires minables. La domination que ça s'appelle, action qui consiste à mettre 40 secondes dans les dents de ses poursuivants. Première course sur un circuit un peu désolé, rempli de ballons pour combler le vide laissé par les immeubles. Premier virage... C'est quoi cette ligne de trajectoire qui rougit pour me dire de freiner. Freiner ? Dans un Need For Speed ? La voiture braque peu, on se croirait presque dans... Forza.

## Qu'on leur coupe la tête

La conduite est désormais un savant mélange d'arcade et de simulation. On sentira le déplacement des masses dans les freinages et les courbes, la modélisation physique de la conduite est juste superbe. Elle est

Ryan n'aime pas enlever son casque. Un peu comme Yavin. Étrange, non ?







Ridge Racer ! Les dégâts sont gérés de manière visuelle, les conséquences sur la conduite sont assez limitées (perte de vitesse et d'accélération).

aussi très tolérante, il est possible de couper dans l'herbe avec pour seule conséquence de perdre de l'accélération. Le virage simu n'est donc heureusement pas total. Il surprend, forcément. Les courses du premier tiers s'enchaînent avec le coude sur le clavier, le seul suspense étant de savoir si l'on met 30 ou 40 secondes à ses adversaires. Les courses « sector shoutout » brisent un peu l'ennui, il faut réaliser le meilleur temps sur chaque secteur de la piste. Une bataille contre soi-même, c'est mieux que rien.
Le mode Drag rempile, repris des opus précédents. Le but n'est plus ici d'éviter le trafic mais uniquement de passer les vitesses (et la nitro) au bon moment. L'excitation des premières heures est aussi élevée que prendre un rond-point en troisième dans ma Fiesta diesel ! La découverte du mode Drift où il faudra déraper en rythme relance l'intérêt, la physique rendant le challenge attrayant.

## Qu'on me donne l'envie

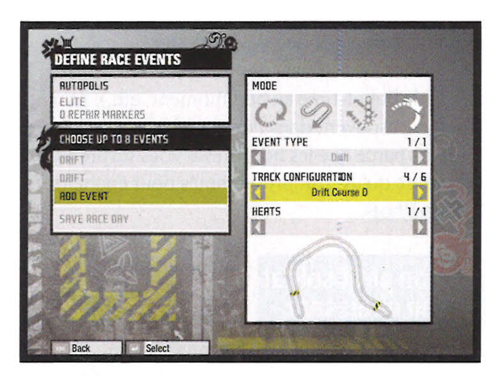
La patience sera récompensée au milieu du second tiers, après avoir joué un peu avec les possibilités de customisation (achat de pièces et tuning, classique). On découvrira alors le mode Speed Challenge. Enfin de l'excitation, une conduite millimétrique où tout écart se solde par un tonneau, l'I.A. tente même de nous pousser dans les virages à haute vitesse. On retrouverait presque l'excitation d'une course-poursuite. De là, les choses s'améliorent, la difficulté remontant sérieusement dans le tiers « Super Promotion ». Du plaisir. Enfin ! Les environnements de jeu évoluent avec les courses dans des paysages urbains comme le port de Tokyo.
C'est là que l'on se prendra à faire un tour plus en profondeur des options de tuning avec des réglages fins qui permettent de jouer sur la vitesse de pointe et les G latéraux, le tout dans une soufflerie où les changements sont visibles en temps réel. Le reste de ProStreet en devient délicieux, le mode de conduite soporifique dans les premiers tiers prend tout son sens avec des véhicules qui démoulent les cacahuètes.
Le contraste est saisissant, à se demander si l'on joue bien au même jeu.

Le méchant Ryo qui répétera sans cesse que vous ne savez pas conduire.



### Un peu de technique

**Les graphismes sont à l'image de la conduite, faits de subtilités. Non seulement c'est magnifique, mais en prime c'est plus rapide que les opus précédents. Une 8800 GT fera tourner le jeu au maximum sur un écran 22 pouces.**




La création de ses propres jours de courses permet de se focaliser sur ses modes de jeux préférés. Vous aurez deviné le mien...

### En Deux Mots

SURPRENANT, PROSTREET EST TOUT SAUF UN NEED FOR SPEED, CE QUI FERA HURLER LES PURISTES. IL EST MALGRÉ TOUT UN SACRÉ BON JEU DE CAISSE FLIRTANT PARFOIS AVEC LE GÉNIE EN MÉLANGEANT SUBTILEMENT L'ASPECT ARCADE ET L'ASPECT SIMULATION, POUR CRÉER UN RÉSULTAT FINAL NI LASSANT, NI ENNUYEUX. SI L'ON MET DE CÔTÉ LE DÉBUT DU JEU, BIEN ENTENDU...

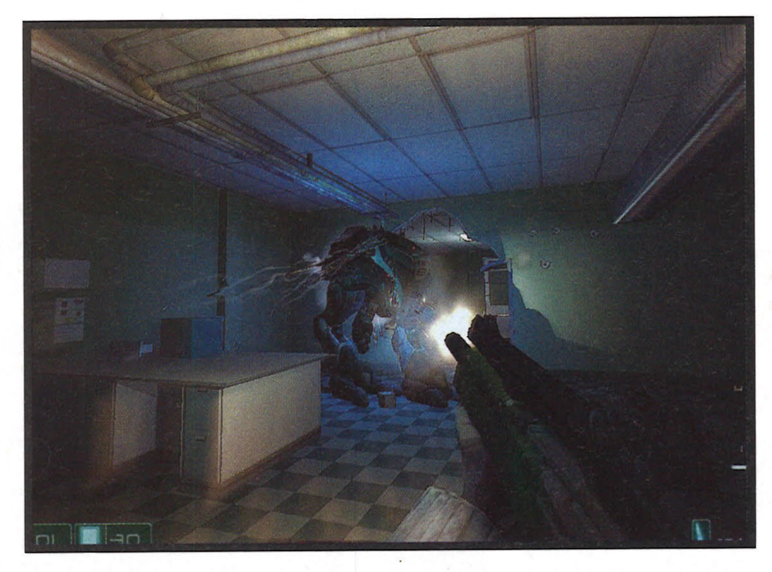
- \+ Graphiquement superbe
- \+ Simulation physique parfaite
- \+ Mix arcade/simu quasi divin
- \+ Potentiel online
- − Début du jeu
- − Côté « wesh wesh » du scénario

9 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT

## Qu'on fait t'y ?

La découverte du mode online permet de prendre en compte le véritable potentiel de ProStreet. On pourra participer aux « racing days » officiels du mode solo à plusieurs de deux manières. Soit en affrontant les adversaires en simultanée sur la piste, ou plus simplement en se mesurant aux scores du reste du monde pour prendre le top du « leaderboard », qu'il soit journalier ou mensuel. Il est bien entendu possible de créer ses propres événements, partageables avec ses amis.
Le tout pimenté de « ghosts », bien entendu. Non seulement ce mode en ligne fait oublier la durée de vie limitée des derniers opus, mais la richesse du concept de blueprint qui reprend les choix de pièces et vos réglages (eux aussi partageables) est une recette idéale pour créer une communauté active, et faire un (lourd) appel du pied à peine déguisé aux communautés de pro-gamers ou assimilés.

C_Wiz



Toc, toc, c'est le facteur...

# F.E.A.R. Perseus Mandate

VÉTÉRAN








**Config minimum** CPU 1,7 GHz, 512 Mo de RAM, Carte Video 64 Mo
**Éditeur** Sierra
**Développeur** Monolith/États-Unis
**Texte et voix** en français

Il est vieux et fourbu. Ses muscles sont noués par la fatigue, dans son regard brille la peur d'être mis à la retraite. Il le sait, c'est pour bientôt, mais avant d'en finir il a décidé de tenter une dernière sortie. Car comme on dit au pays des Walkyries, il n'y a pas plus grand honneur que mourir sur le champ de bataille. Telle est donc la situation de ce Perseus Mandate, qu'on aurait également pu titrer « l'add-on du dernier combat ». Il le sait, l'affrontement est perdu d'avance, le duel inégal. Les nouveaux soldats engagés pour la cause du FPS sont surarmés, surentraînés, une seule de leurs balles pourrait suffire à le mettre à terre. Mais voilà, Perseus Mandate est peut-être laid, son level-design à bout de souffle et son scénar vidé de toute substance, il n'en possède pas moins un avantage des plus recherchés. De la matière grise.

## Dernier baroud d'honneur

Oui, des neurones, Perseus Mandate en possède. Ce n'est pas un secret d'état, le soldat de Monolith est un combattant optimisé I.A., tout comme F.E.A.R. et Extraction Point, ses ancêtres naturels. Prendre l'ennemi à revers, adapter sa stratégie, savoir se mettre à temps à couvert pour resurgir là où on s'y attend le moins : Perseus Mandate connaît son affaire, il a été à bonne école. Le résultat est à la mesure du savoir-faire, donner l'impression au joueur d'affronter un adversaire humain et diablement intelligent contre lequel il faudra faire preuve d'adresse et de ruse (exploiter l'environnement, poser des tourelles défensives, utiliser le bullet-time au bon moment, etc.). Et si l'on meurt souvent dans Perseus Mandate, c'est toujours parce que les bots ont su vous surprendre, non parce qu'ils sont programmés pour enchaîner les headshots.

PEUT-ON ÊTRE MOCHE, MAL OPTIMISÉ ET DÉPOURVU DU MOINDRE GRAMME D'INNOVATION TOUT EN MÉRITANT ENCORE LE DÉTOUR ? OUI, QUAND ON A DU SANG DE MONOLITH DANS LES VEINES.

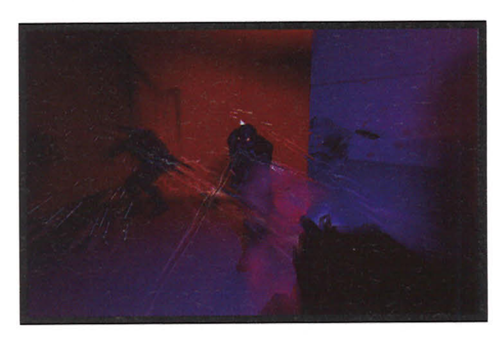


Même pas capable de shooter un bidon, quelle bille ce Tuttle !

## Un bon petit soldat bien obéissant

Aucun doute pour autant, Perseus Mandate est l'incarnation de l'add-on incapable de produire la moindre once d'innovation. Points faibles et points forts, le FPS se contente de suivre le plan de bataille institué sans jamais remettre ses ordres de mission en question. Le jeu est toujours aussi moche, le bullet-time le seul pouvoir spécial à votre disposition, votre arsenal militaire quasi-identique. Fort heureusement, ce conformisme strict (quoique rageant) a aussi l'avantage de renouer avec l'autre élément fort de la série : une atmosphère angoissante basée sur la distillation parcimonieuse de rares touches fantastiques. Les ennemis que l'on rencontre sont pour la plupart normaux, mais de temps à autre, une créature surnaturelle ou une expérience ratée débarque du plafond, du sol, de votre angle mort, allez savoir. On se retrouve ainsi en déphasage perpétuel, les effets visuels et sonores étant là pour accroître la perte de repères. Et c'est ainsi qu'au final, on finit par s'avouer que oui, jouer à Perseus est un sacré pied, même si ça fait la troisième fois qu'on nous ressert la même formule dans le même emballage.

**Tuttle**



### Un peu de technique

Mauvaise nouvelle, Perseus Mandate est aussi gourmand que ses prédécesseurs, tout en restant aussi moche. Si tant est que vous ayez suivi l'évolution technologique actuelle, vous ne devriez cependant avoir aucun mal à le faire tourner. On se plaindra en revanche des temps de chargement.



### En Deux Mots

Il y a quelque chose d'émouvant à observer ce FPS courir droit dans le mur. Perseus Mandate sait qu'il ne fera pas le poids face à la concurrence, que ses armes sont éculées et son profil un peu pouilleux, mais il y va quand même, équipé de sa putain d'I.A. et de son atmosphère étrange. Le plus beau, c'est que ça marcherait presque.

- \+ Stand-alone
- \+ Recette mille fois remâchée mais encore efficace
- \+ Les missions bonus
- − Le poids des ans
- − Un mode multi copier/coller d'Extraction Point

| | |
|---|---|
| 7 | TECHNIQUE |
| 6 | ARTISTIQUE |
| 7 | INTÉRÊT |




**Les matchs se déroulent à la vitesse du son, et basculent automatiquement en temps réel lors des actions importantes.**



**Toutes les infos capitales sont accessibles sur cet écran.**

# Championship Manager

BANC DE TOUCHE

# L'Entraîneur 2008

« LA VIE EST UN ÉTERNEL RECOMMENCEMENT », ME DIS-JE EN COMMENÇANT CE TEST DE L'ENTRAÎNEUR 2008 APRÈS AVOIR BOUCLÉ CELUI DE FOOTBALL MANAGER. CETTE ANNÉE ENCORE, LES DEUX FRÈRES ENNEMIS DE LA SIMULATION DE COACHING VONT SE TACLER DANS LA SURFACE POUR DÉCROCHER LE TITRE.



PUBLIC AVERTI

**CONFIG MINIMUM** CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
**ÉDITEUR** Eidos Interactive
**DÉVELOPPEUR** Beautiful Game Studios/ Grande-Bretagne
**TEXTE ET VOIX** en français

Il en a de bonnes le proprio : « J'ai confiance en toi. Cette année, Marolles-en-Brie doit grimper en Ligue régionale ! ». J'aimerais l'y voir lui, avec une pareille équipe d'éclopés. Robert le boucher n'a jamais compris la différence entre un but et une transformation, quant à Grégoire-Plombier, il n'y a bien que son tour de taille pour justifier sa place d'arbitre. Bref, c'est pas gagné, surtout avec le budget famélique qu'on m'a confié.Pour l'heure, concentrons-nous sur le choc contre St-Rémy-la-Vanne. Première chose à faire : fignoler le coaching d'avant-match. Les réglages par défaut sont mauvais, et les consignes individuelles et collectives à donner aux joueurs sont pléthoriques. Heureusement que les analystes sont là pour me donner leur avis sur les aptitudes des uns et des autres. Après le match, les réactions pleuvent, le conseil d'administration est furax, et les supporters veulent m'enfourcher dans la grange du père Christian.

## Je vais t'expliquer, petit

Conscient que la barre sera difficile à redresser, je me suis fait aider en activant la gestion automatique des aspects les plus pointus de la simulation, comme l'équipe de réserve, le centre de formation ou l'entretien de la pâture. L'I.A. est efficace et me rend régulièrement compte de ses décisions. Plutôt appréciable dans ce type de jeu pas très facile d'accès. Alors pourquoi, malgré tous ses efforts, l'Entraîneur 2008 n'obtient-il pas une meilleure note que son cousin FM 2008 ? Premièrement, il ne parvient pas à rivaliser avec la profondeur du rejeton de Sega qui a placé la barre très haut. Ensuite, on assiste encore sur le terrain à des comportements bizarres, comme des tirs réussis tirés depuis des positions impossibles, ou encore ce gardien un peu trop collé à sa cage. Des imperfections facilement patchables pour un opus qui devrait pouvoir se constituer une solide base de fans pour le derby qui l'attend.

**Savonfou**

**Les derniers potins du Mercato.**




## Ce n'est pas un aérosol

**À l'heure de choisir le programme d'entraînement, votre meilleur ami s'appellera Prozone©. Depuis 2006, L'Entraîneur intègre ce soft d'analyse professionnel couramment employé par les coaches des équipes de football professionnelles. Il analyse les forces et faiblesses des joueurs sur le terrain et tire des exemples du match. Simples et efficaces, les indications fournies sont utilisables en quelques clics.**

## Un peu de technique

**Pas la peine de foncer chez le monteur coréen du coin, le jeu tourne sur des configurations de prolétaire. Après, rien ne vous interdit de vider le portefeuille, mais n'espérez pas voir vos tableurs se transformer en images de synthèse temps réel, c'est clairement pas au programme.**

## En Deux Mots

DU TRÈS BON POUR CETTE SIMULATION DE MANAGEMENT SPORTIF QUI PREND LE DÉBUTANT PAR LA MAIN TOUT EN LAISSANT AUX HARDCORE MANAGERS LA POSSIBILITÉ DE SE FOUETTER AVEC DES VIEUX BARBELÉS DE PÂTURAGE. LES DÉVELOPPEURS ONT FAIT LE PARI D'ACCORDER PLUS DE PLACE À LA GESTION ENTRE LES MATCHS QUE PENDANT… ON AIME, OU PAS.

- \+ L'outil prozone
- \+ Le niveau de simulation finement paramétrable
- − Comportement trop prévisible lors des négociations
- − Gestion des finances un peu light

8 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

# Enemy Engaged 2

JOYSTICK MON AMI

**CONFIG MINIMUM** CPU 2 GHz, 768 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo **ÉDITEUR** Strategy First **DÉVELOPPEUR** G2 Games/UK **TEXTE & VOIX** en anglais

ALORS… UN MAILLOT VERT AVEC UN SHORT MAUVE ET DES CHAUSSETTES… HMMM FUCHSIA?

Le Hind russe est facilement reconnaissable à sa double verrière à niveau.





Le joli cockpit verdâtre du RAH-66 Comanche.

À chaque fois que je vois un jeu d'hélicoptère ça me rappelle cette vieille série des années 90 qui mettait en scène un k2000 volant avec un pilote au charisme digne d'une palourde mal cuite : Supercopter ! Mais je m'égare, revenons à nos rotors. EECH2 propose quand même du beau monde à faire voler : Hokum, Comanche (le C et le H de EECH), Cobra et le fameux Hind russe, le tout enrobé dans trois belles campagnes dynamiques.
La série n'est pas toute jeune, elle date en effet de 1998 et le précédent jeu sorti en 2003 a bénéficié d'un code source mis à disposition de la communauté qui l'a fait considérablement évoluer. EECH2 est basé sur ce développement communautaire en changeant de moteur graphique pour passer à DX9. À noter que quelques bugs gênants persistent, notamment sur certains cadrans qui ne fonctionnent pas ou des retours bureau intempestifs.

**Multijoueur**

Le bon point de cet EECH2, outre les campagnes bien ficelées, est la possibilité d'affronter d'autres joueurs sur le net, dans des engagements du type « méchants contre gentils » lors de campagnes et missions.
Le mode de jeu est limité à 16 pilotes, c'est déjà pas mal mais assez peu en définitive car il faut avoir du bol pour tomber en face d'un pilote humain lors d'un conflit stratégique air-sol. D'un point de vue modèle de vol et avionique, le rendu du jeu est plus que correct, même si nous ne sommes pas dans de la simulation ultra-hardcore pour pilote à la retraite : les hélicoptères ne se comportent pas comme des fers à repasser et c'est ce qu'on leur demande.
Au final, on se retrouve avec un jeu moyen, mais inachevé, farci de bugs agaçants. Qui plus est, ce EE2 s'avère bien moins riche que son prédécesseur (déjà âgé de quatre ans). Tiens d'ailleurs, où ai-je mis ma saison 1 de Supercopter moi ?

**ffak**

+ Campagnes dynamiques + Le prix (21 euros)
− Moins riche que le 1 − Des bugs




TECHNIQUE




ARTISTIQUE




INTÉRÊT

# NBA Live 08

COUCOUCHE PANIER

**CONFIG MINIMUM** CPU 1,3 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
**ÉDITEUR** EA Sports
**DÉVELOPPEUR** HB Studios Multimedia Limited/Canada
**TEXTE & VOIX** en français



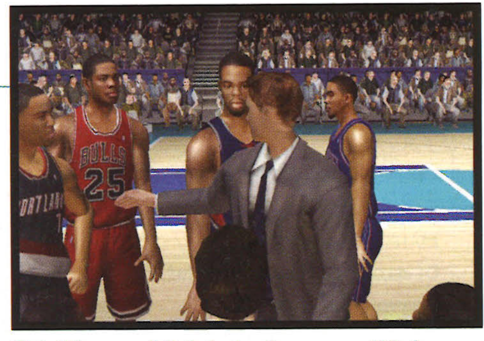
Ils se placent vraiment comme des glands.

+ Le mode dynasty + La licence NBA
− Graphismes vintages − Parties surréalistes

| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 7 | 4 | 5 |

EA GAMES, TU ES VRAIMENT D'UNE SORDIDE CRUAUTÉ : NOUS N'AVONS MÊME PAS LE TEMPS DE NOUS REMETTRE DE L'ÉLIMINATION DE LA FRANCE À L'EURO DE BASKET QUE TU NOUS INFLIGES TA COPIE ANNUELLE DE NBA LIVE.

Récupération de balle, une longue passe au pivot qui refile le ballon au meneur, petit dribble en force au milieu des défenseurs, une pression sur le bouton saut, une autre sur le bouton du dunk et voilà ! Emballé, c'est marqué ! C'est en gros tout ce que vous aurez à faire pour gagner vos matchs les uns après les autres. Les passes ne peuvent jamais être interceptées (ou si peu) et ce n'est pas la peine de sauter devant le tireur ça ne le perturbera pas. Une fois que l'on a saisi cela, les parties n'ont plus grand-chose de palpitant. Il n'est évidemment pas recommandé de jouer sans pad, mais le fait de ne pas pouvoir changer les commandes sans abandonner la partie en cours n'est pas bon pour mon asthme.
Alors oui, on a les vrais noms des joueurs, oui leurs animations sont plutôt bien faites, mais franchement, leur modélisation aurait pu s'améliorer depuis 2006, non ? De nombreux modes de jeux tentent de sauver l'ensemble, et le mode carrière (appelé ici dynasty) y parvient presque. On y gère le staff et l'entraînement pour s'occuper entre deux séries de patinage sur raquette. On peut aussi rehausser le challenge en laissant l'I.A. saccager un match jusqu'à se décider à prendre sa place pour renverser la vapeur. Terminons sur une note positive : les ambiances sonores dans les stades sont très bien rendues, avec un public partial au possible, et je dois tirer mon chapeau à celui qui a sélectionné les musiques, ce monsieur a un goût très sûr.
Mais au final, ça fait un peu cher le lecteur MP3.



Mais ? Les gars ? Qui c'est qui vous a modélisés à la truelle ?

**Savonfou**




**CONFIG MINIMUM** CPU 2 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
**ÉDITEUR** MICROSOFT
**DÉVELOPPEUR** ACES STUDIO/ÉTATS-UNIS
**TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS

# Flight Simulator X Acceleration

MEETING AÉRIEN

LE PREMIER ADD-ON POUR FLIGHT SIMULATOR X DÉCOLLE SUR NOS MACHINES POUR UN VOL D'ESSAI. PLEINS GAZ, VOLETS SORTIS ET TRAIN RENTRÉ !

Avec un nom comme Acceleration, on peut s'attendre à quelque chose de rapide pour ce disque additionnel de Flight Simulator X. Et la rapidité est bien là, incarnée par le F/A18 Hornet, le chasseur de la marine américaine. Attention, pas de combat dans FSXA, ici nous avons uniquement des missions de vol civil ou bien des courses. Pilotes guerriers, passez votre chemin ! Si vous préférez voler sur de l'hélice, il est possible de piloter le P51 Mustang, très pratique pour ces fameuses courses entre pylônes incluses dans FSXA (circuit aérien de Reno pour les connaisseurs). Le troisième et dernier engin présenté dans Acceleration est un hélicoptère double turbine (grande première !) : le Agusta Westland EH101. Voilà pour les aéronefs, trois c'est assez peu, mais la communauté est très active et elle sort des mods plus rapidement que les développeurs eux-mêmes. Les premiers commencent à apparaître, un mois à peine après la sortie de FSXA. Un effort a été apporté aux missions et aux scenarios qui tentent de proposer des défis plus intéressants que le simple vol d'un point A vers un point B. J'ai particulièrement apprécié le survol d'une plateforme pétrolière en feu afin de sauver les ouvriers.

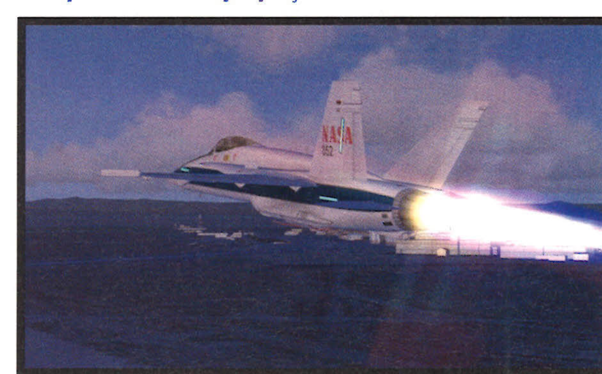

C'est beau un cockpit la nuit.

## Toujours plus beau

Microsoft a peaufiné l'aspect technique de son soft en améliorant considérablement les performances avec la sortie du patch SP1, inclus sur le disque de FSXA. Le SP2 qui optimisera le jeu pour DirectX 10 a été annoncé sur FSXA mais la version testée ne le comportait pas. À noter que jouer dans cette version ne sera possible qu'avec Windows Vista. D'un point de vue strictement avionique, FSXA se comporte tout à fait correctement en ce qui concerne les modèles de vol, on n'est pas dans l'ultra sérieux de la concurrence (X-plane), néanmoins il n'y a trop rien à redire. Les cockpits sont également très beaux, avec un luxe incroyable de détails. Un seul point noir : le HUD (afficheur haut) du F/A18 Hornet qui ne fonctionne pas bien, notamment lors d'un appontage : les informations affichées sont incorrectes (le FPM - le marqueur de trajectoire - est aux fraises) et on a toutes les chances de finir à la flotte si on tient compte de ces dernières. Le moteur 3D a été retravaillé et en version DirectX10 les graphismes promettent une dimension inégalée. C'est la grande force de FSXA : c'est plus joli et plus grand public que les autres simulateurs civils du marché. Mais tout ceci a un prix : il faut être équipé d'une machine dernier cri (DX10 oblige) pour avoir droit au grand show aérien.

**ffak**

Ah la post-combustion y'a que ça de vrai !



### Un peu de technique

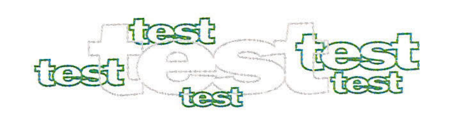
Microsoft annonce une configuration minimale de 1 GHz de Ram et 128 Mo sur la carte graphique, c'est juste à mourir de rire. Avec ça, vous avez juste de quoi décompresser les images lors de l'installation de la simulation. 2 GHz minimum obligatoires pour le CPU, et un GPU gonflé à bloc (pixel shader 1.1 au moins). Pour le SP2 attendu d'ici la fin de l'année, il faudra impérativement Vista. Allez hop, on casse sa tirelire.

### En Deux Mots

MÊME SI CETTE EXTENSION NE RÉVOLUTIONNE PAS LE JEU DE BASE, AVEC SEULEMENT TROIS NOUVEAUX AÉRONEFS PROPOSÉS, ELLE CONFIRME LE FABULEUX POTENTIEL DE FLIGHT SIMULATOR X, SURTOUT BOOSTÉ EN DIRECTX10. SERVI PAR DE SOMPTUEUX GRAPHISMES, FLIGHT SIMULATOR X ACCELERATION EST LA BONNE OCCASION DE RESSORTIR SON JOYSTICK DU PLACARD.

+ C'est beau (même en DX9)
+ Grand public
- Grosse config nécessaire
- Cher (plus de 40 euros)

8 TECHNIQUE
9 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT




ATTENTION, CE TEST EST MENACÉ DE PARADOXE TEMPOREL : À L'HEURE DE SA DISTRIBUTION EN KIOSQUE, IL N'AURA PAS ENCORE ÉTÉ ÉCRIT. JE SAIS, C'EST TROP FORT ET POUR UN PEU, VOUS VOUDRIEZ DES EXPLICATIONS. ET PUIS QUOI ENCORE ?




**Il a l'air très impliqué là, mais en fait, il tire des balles à blanc.**



**Si j'ai réussi à terminer Timeshift, vous vous doutez bien qu'il y a un problème…**

# Timeshift

LE FPS DEVANT LA CHEMINÉE




**CONFIG MINIMUM** CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
**ÉDITEUR** Sierra
**DÉVELOPPEUR** Saber Interactive/États-Unis
**TEXTE ET VOIX** en français



Dans une réalité parallèle, S.T.A.L.K.E.R. et The Witcher n'ont jamais existé. À leur place, un FPS très moyen nommé Timeshit permet de surveiller l'eau des pâtes tout en enchaînant les niveaux. Comme il a aussi la main sur l'écoulement du temps, il vous fera réécrire votre phrase à chaque fois que vous tentez de lui écraser la gueule au fer à repasser \\\ à chaque fois que vous dénoncez son honteuse répétitivité \\\ à chaque fois que vous donnez son adresse au doberman de votre voisin \\\ à chaque fois que… O.K., O.K., Timeshit, c'est trop de la balle. Heureusement, cet état de fait n'est pas le nôtre. Dans notre réalité 0.2, le fameux FPS existe bel et bien, mais il est possible d'en dire du m !§: \\\ d'en dire du m !§: \\\ d'en dire du m !§. À ce stade de la lecture, vous devez vous dire : O.K., Tuttle essaie de nous faire passer un message, mais il n'a pas les mains libres. N'ayez crainte : Timeshift a peut-être le contrôle de mes mains, mais ce qu'il ne sait pas – et il doit bien être le seul – c'est que j'écris aussi (surtout) avec les pieds.

## L'art d'écrire un test avec les pieds

Maintebant que j'ai troucé la te hnique – désol" pojr les fautes, çq naridn d'évidehdt – on va pouvoir trancher. Ou, comme on dit chez les professionnels, proposer un avis contrasté et argumenté. Pour commencer, prenons une oie. Mettons-lui un entonnoir dans le bec et versons l'intégralité du paquet de pop-corn prémâchés réservé à son intention. Voilà, vous venez d'assister à une partie de Timeshift. À la différence que dans Timeshift, la scène d'ingestion recommence sans cesse pendant dix heures de jeu, avec le sentiment illusoire de pouvoir changer le cours du processus pour échapper à ce gavage continuel. Alors bien sûr, Timeshift possède ce qu'on appelle un élément à forte plus-value, soit un cache-misère censé vous faire oublier des niveaux linéaires au possible et un niveau de difficulté aussi bas que le pouvoir d'achat d'un journaliste français moyen. Je veux parler du contrôle du temps, bien entendu. Plus de détails ?

**Et voilà, deux minutes d'inattention et les PNJs vont se pieuter. Cela dit, on les comprend.**





Supposé rendre nécessaire l'utilisation du ralenti, ce passage se termine très bien sans.





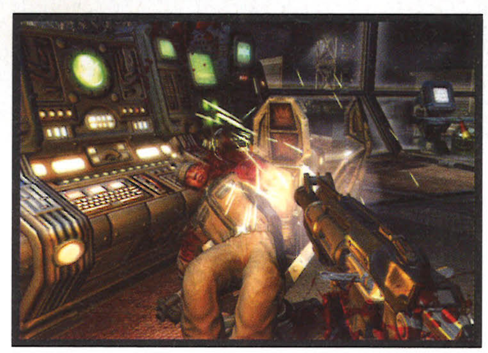
En mode facile, vos ennemis et vos objectifs sont indiqués par des points de couleur sur l'écran radar. Ça plombe tout intérêt, mais chut, faut pas le dire.

O.K., je vous fais un rapide tableau : vous êtes dans un entrepôt, six mecs déboulent, habillés en combi de ski et moufles. Ouhlà, mais ils feraient presque plus peur qu'une horde de caniches de combat en survet' de laine ! Alors, qu'allez-vous faire pour contrer ces redoutables psychopathes ? Passer en bullet time ? Mettre vos adversaires en pause et choper leurs armes ? Inverser le cours du temps ? Quoi ? Vous leur avez juste collé un carreau d'arbalète et ça a suffi pour les réduire en morceaux ? Mais vous êtes vraiment trop balèze ! Non, je déconne, en fait c'est juste les armes qui sont surpuissantes. Ou les ennemis trop crétins. Ou les deux en fait. Imaginez le résultat avec l'utilisation des super-pouvoirs. Oui, ça fait mal à l'imagination mais c'est ainsi : Timeshift invente un nouveau genre, le FPS qui se joue d'une seule main. Vous pouvez même vous couper deux doigts, ça restera faisable. En fait, je suis mauvaise langue : pouvoir arrêter le temps, c'est un truc vachement fun.
Par exemple, là, je peux utiliser ce pouvoir pour aller jouer à Unreal sur la bécane de Cyd. Juste avant, je me planque derrière mes alliés. Comme ils sont aussi impuissants qu'invincibles, je peux partir la conscience tranquille, la situation n'aura pas changé dans deux heures. Quoi ? Ce n'est pas censé servir à ça ? Oh désolé, la prochaine fois j'appuierais sur Echap.

## Deux heures de temps linéaire plus tard

Hum, j'ai bien dû me prendre quelques balles entre-temps, mais visiblement la combinaison a soigné tout ça automatiquement. Cool, je vais pouvoir reprendre comme si de rien n'était. Alors voyons voir : lance-flammes, arbalète, carabine, lance-loutres, fusil sniper, pistolet de poing, mitrailleuse, fusil à plasma, canon laser... Hum, je sais pas, je crois que je vais ENCORE prendre l'arbalète. Vous devinez la suite, aussi répétitive que l'expérience de jeu dont elle s'inspire : je baille, j'arrête le temps ; je bâille, j'aligne chaque gus ; je bâille, je relance le temps. Boum. Mon Dieu, c'est passionnant, la prochaine fois je resterai à découvert en temps ralenti, ça sera tellement plus stressant de voir leur balle arriver à la vitesse d'un taxi un soir de bouchons. Remarquez, ça me laisse le temps d'admirer le paysage, pas si moche en définitive, à défaut d'avoir la moindre once de style. Ouhlà, je me relis là et j'ai l'impression d'avoir été un poil méchant. J'aurais presque honte, tiens. Après tout, Timeshift n'est pas si désagréable, il est juste peu varié, ultra-linéaire, long à charger, répétitif, court, répétitif, peu précis et répétitif. Sinon, il est aussi répétitif, mais faites comme si je n'avais rien dit, je n'aime pas m'acharner sur un jeu alors qu'il est déjà à terre et oui, passez-moi la planche à clous, je vais tester moi-même.
Ah j'oubliai : les scènes cinématiques sont ridiculement courtes et semblent avoir été découpées au sécateur par un jardinier fou. Ça fait très art contemporain, ce qui veut dire qu'au final, il n'y a pas grand-chose à comprendre. L'avantage, c'est que le scénariste a dû obtenir un bon prorata travail/rémunération.
Mais trêve de sarcasme, il est l'heure de conclure. Avec un peu de recul, on se dit que Timeshift aurait pu être un jeu incroyable. Contrôler le temps, c'était l'occase de revisiter toute l'histoire du FPS sous un nouveau regard et de se payer des trips sympas, comme attraper les balles au vol, poser des bombes à retardement inversé ou se sauver soi-même de sa propre mort. Force est de constater qu'on en est plutôt loin. À moins bien sûr de considérer les FPS en pantoufles comme un type de gameplay émergent.

**Tuttle**



Tuer les porteurs de bonnet, une récompense en soi.

## Le mode multi

**Si ce test est consacré au mode solo, il ne faudrait pas oublier que Timeshift est aussi pensé pour se jouer jusqu'à 16 en Lan ou via Gamespy. Sur ce plan, difficile de faire le mécontent. Que ce soit la variété des maps ou le nombre de modes de jeu, on se retrouve avec un panel assez riche et diversifié. On retiendra en particulier le mode Roi du Temps qui consiste à conserver le plus longtemps possible une sphère vous immunisant aux effets temporels (ralentissement, arrêt et inversion), le mode Folie Furieuse (protégez votre machine des grenades temporelles jusqu'à ce qu'elle achève son compte à rebours) et quelques maps sympathiques, comme celle truffée de couloirs aériens verticaux. L'originalité est donc au rendez-vous, à défaut de contrebalancer la réelle mollesse du gameplay.**

## Un peu de technique

**Tiens, un jeu qui tourne sur Vista ET sur XP. C'est tellement rare que j'en sauterais presque de joie. Enfin, n'exagérons rien, on ne va pas se mettre à crier au miracle pour ce qui, après tout, devrait être la norme. Sinon, ah oui, je suis censé vous dire que ça tourne bien sur un joli panel de configs. Donc voilà : ça tourne bien sur un joli panel de configs. Suivant !**

## En Deux Mots

SANS ÊTRE UNE BOUSE ABSOLUE, TIMESHIFT N'EST PAS LE BON FPS POP-CORN QU'ON ÉTAIT EN DROIT D'ATTENDRE. PEU SPECTACULAIRE, SCÉNARISÉ AVEC MALADRESSE, MOU DU GAMEPLAY, ON LUI LAISSERA CEPENDANT SORTIR LA TÊTE DE L'EAU POUR DEUX RAISONS : LE MOTEUR GRAPHIQUE ET LES POUVOIRS TEMPORELS. MAIS BON, ÇA C'EST PARCE QU'ON EST GENTIL.

- \+ Moteur graphique sympathique
- \+ Pouvoirs fun mais surpuissants
- \+ De bonnes idées pour le multi
- − Mou du genou
- − Costumes sponsorisés par le syndicat des moufles suisses
- − Scénar brinquebalant
- − Armes surpuissantes et sans charme

| Note | Catégorie |
|---|---|
| 8 | TECHNIQUE |
| 7 | ARTISTIQUE |
| 5 | INTÉRÊT |

« NOUS N'AVONS RIEN VU VENIR ». TROP OCCUPÉS QUE NOUS ÉTIONS À PLANIFIER DES INSTANCES ET POTASSER NOS LOOTS, SATURÉS DE CAFÉINE POUR NE PLUS DORMIR, NOUS N'AVONS PAS VU MOURIR LE PLAISIR DE JEU. LES MMORPG ÉTAIENT DEVENUS DES PLAISIRS STATISTIQUES. NOUS N'AVONS RIEN VU VENIR, MAIS RICHARD, SI.


Plus de champs de forces, mitrailleuse enrayée et débarquement, ça s'annonce mal.

# Tabula Rasa

GARRIOTTINE MASSIVEMENT ONLINE


PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR NCsoft
DÉVELOPPEUR Destination Games/États-Unis
TEXTE & VOIX en français

Quand Lord British était jeune, il aimait raconter des histoires. Des histoires de royaumes maudits ou sur le déclin. En ces périodes troubles, un héros y débarquait de nulle part avec son cheval blanc pour corriger les dérives et restaurer l'ordre. Un peu comme quand Tuttle commence à renverser verre sur verre dans un bar et qu'un vigile à la poigne ferme et bienveillante vient lui montrer la sortie. Happy end, la clientèle peut alors s'adonner au plaisir autodestructeur de l'alcool en toute quiétude. Ultima Online ne fut pas le premier MMORPG, mais il servit de modèle à tous ses successeurs. Aujourd'hui pourtant, on pourrait presque juger ces jeux en dressant un simple tableau Excel quantifiant classes, factions, donjons etc. tant leur gameplay semble figé. Le temps où Sieur Garriott hantait son château en se faisant nommer Lord British semble défunt, et avec lui ses rêves de faire vivre à chaque joueur une aventure humaine unique. Voici une interprétation très libre de la cinématique d'introduction de Tabula Rasa : le MMORPG est parti de travers, et Monsieur Garriott se sent en partie responsable de ce raté.


Trois contre vingt, j'adore !

## Atari Teenage Garriott

Le pardon du petit lord était mal engagé. Touché par une muse fatiguée, le papa d'Ultima nous fait le coup de la Terre exterminée par une frappe alien. Sous les drapeaux de l'AFS, vous voici franchissant les portails de planète en planète, pour guerroyer aux quatre coins de la galaxie (coins qu'elle n'a pas). Le tableau est schématique, mais nous avouons avoir vu scénario plus attrayant ! Pourtant, surprise. Sur le front, nos oreilles avalent un son bien rock, et sous nos yeux se déversent paysages ultra futuristes à la Eve Online, et recoins merveilleux façon Chrétien de Troyes. Autant le dire tout de suite, ce vaste patchwork ne sera pas du goût de tout le monde, mais artistiquement comme techniquement, l'alchimie fonctionne bien. Le sport local, c'est la chasse aux logos, artefacts magiques qu'utilisent les humains pour asservir la magie. Je me lance donc, et


Toutes les villes ou presque ont un téléporteur.

découvre que les level designers ont usé et abusé du relief pour créer deux types de lieux : les tranchées propices aux embuscades, et les espaces ouverts pour des conflits généralisés. Joie. Quelques morts et logos plus tard donc, me voilà apte à lancer des éclairs. Sur le point de hurler ma joie, je me ravise, car autour de moi tout le monde en lance, des éclairs. Car un personnage dans Tabula Rasa, c'est un diamant brut. Nom et physique exclus, tout le monde a le même. C'est au joueur de découvrir où vont ses préférences, et de s'orienter en conséquence lors de la répartition de ses points de talent et de caractéristique. Une progression RPG qui tranche avec la mode actuelle des classes figées. En outre, à certains moments-clés de votre progression, il est possible de cloner votre avatar, c'est-à-dire de disposer d'une exacte copie de celui-ci pour l'orienter différemment sans avoir à regagner x niveaux.



## Laisser sa chance au rôle play

Avec Tabula Rasa, Richard Garriott était plus qu'attendu au tournant. Je confesse que, moi le premier, je fourbissais mon stock de vannes. À votre grand dam, je les garderai pour moi. Les bureaux de NCsoft ont dû rester allumés parfois très tard pour tenter d'insuffler la vie à ce monde persistant. Histoire d'argumenter, notons que les monstres ne spawnent pas bêtement devant vous, mais sont aléatoirement déposés par des vaisseaux dans une zone donnée. Parfois même, se trouvent quelques quêtes un brin ouvertes. Elles ont, paraît-il, une incidence durable sur le jeu, mais n'ayant pas atteint le niveau 50… Cela dit, compte tenu de mon goût prononcé pour la délation, il est toujours bienvenu de me proposer de dénoncer un soldat qui veut m'improviser dealer. Mais l'appât du gain est plus fort. Une fois ma besogne accomplie, je reviens la fleur au fusil me faire payer. Tiens, les mobs ont pris une ville… Cible proche vérrouillées, feu. Efficace, mais vite lassant. Un clic, passage en shoot à la troisième personne, visée manuelle, feu. Presque 25 % de dégâts en plus. Voilà le dernier et principal atout gameplay de Tabula Rasa : des combats dynamiques, façon FPS. Avec un peu de skill, huit ou dix niveaux de différence avec l'ennemi ne posent pas de problème. Et faire du tir de couverture au fusil à pompe dans un MMO est simplement jubilatoire. Mais ne crions pas au génie. Le jeu a ses faiblesses, comme un système de craft qui ne semble pas achevé, mais également ses choix trop entiers pour le rendre accessible à tous, comme un PvP uniquement interclans ou des instances assez peu portées sur l'esprit supermarché du loot. Pourtant le plaisir du jeu est bien là. Moins calibré et prévisible que sur les MMO phares du moment. Différent.

**Lucky**



Au pied de mon arbre, je vivais heureux…

### Un peu de technique

**Une bécane simplement correcte suffit à faire tourner le soft. En revanche, un seul serveur est dédié au Vieux Continent. Tant que NCsoft n'utilisera pas vos 12,99 euros mensuels pour en ouvrir d'autres, ni files d'attente ni déconnexions ne vous seront épargnées.**



Finish him !



Aligner les kills permet de booster le gain d'XP.

### En Deux Mots

Sans écrire une nouvelle page majeure de l'histoire du jeu vidéo, Tabula Rasa parvient à s'écarter notablement des ressorts MMORPG actuels. Les fondamentaux du genre ont été judicieusement réadaptés pour une expérience PvE riche. Reste à aimer l'ambiance SF…

- + Système de combat
- + Simulacre de vie
- + Le clonage
- − PvP anecdotique
- − Système de craft
- − Tout le monde n'aimera pas l'univers

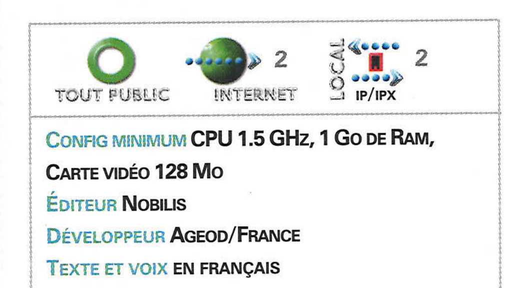
7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT




Voici la vue classique du jeu où l'on aperçoit la nouvelle représentation 3D des unités.




CONFIG MINIMUM CPU 1.5 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR Ageod/France
TEXTE ET VOIX en français

# Les Campagnes de Napoléon

VIVE L'EMPEREUR !




La même vue classique, mais avec la vision 2D des unités. Chacun ses goûts mais moi je préfère celle-ci.

ALLEZ HOP, DIRECTION L'ANCIEN CONTINENT ! AGEOD POSE LE PIED DANS L'EUROPE DU XIXe SIÈCLE AVEC SON JEU DÉDIÉ AUX GUERRES NAPOLÉONIENNES. TÊTE HAUTE ET EN GRAND UNIFORME !

Les Campagnes de Napoléon est un jeu de stratégie historique. Le jeu utilise une résolution de tours simultanés qui place les joueurs à la tête soit de l'Empire français de Napoléon Ier, soit des nations coalisées d'Europe au cours des années de guerre entre 1805 et 1815. Tout se joue sur une magnifique carte, en déplaçant de jolis pions d'armées et de ravitaillement. Les joueurs endossent les rôles des dirigeants politiques et militaires, menant leurs armées et flottes au cours de différentes campagnes d'une histoire pleine de bruit et de fureur. Ici pas de place pour une microgestion économique où il faut choisir quel bois couper dans quelle forêt avec quelle hache. Vous êtes avant tout chef militaire et, en tant que tel, vous ne vous souciez que du bien-être de votre armée. Il n'y a qu'un seul paramètre qui vous fait remporter la partie : le moral national, qui est lui-même dépendant de plusieurs facteurs comme les batailles remportées ou la tenue des régions. Les deux camps doivent tenter de capturer et de tenir des objectifs-clés, de détruire les forces ennemies de façon à briser la volonté de combattre de l'adversaire et espérer ainsi gagner la guerre. Cet opus met l'accent sur les opérations militaires, soit au cours de campagnes de quelques semaines, soit au sein d'une campagne plus longue, la guerre d'Espagne (1808-14). Sachant qu'un tour de jeu représente une semaine de temps réel, il y a du pain sur la planche.

## Commander et ravitailler

Comme dans tout jeu de stratégie, il s'agit de mener ses troupes à la victoire. Cependant, il ne suffit pas de déplacer ses pions en espérant avoir de la chance aux dés. Ici, il faut réfléchir, manœuvrer : trouver l'adversaire, jauger sa force et l'amener au combat sur le terrain que vous aurez choisi au moment voulu. C'est pas une sinécure je vous le dis ! Même en solo, l'I.A. n'est pas en reste et elle possède une bonne capacité de réaction en coordonnant bien ses ordres. Deux chaînes sont primordiales ici, mieux vaut les avoir en tête pendant toute la partie : la chaîne de commandement et celle de




La carte propose plusieurs filtres visuels, ici nous voyons l'appartenance des régions codifiée par couleur.

ravitaillement. Le commandement est hiérarchisé en armée, corps et unités (division, brigade). Toute unité en dehors de cette chaîne est considérée indépendante et subit de fortes pénalités aux combats. Toutefois, les bonus associés aux chefs s'appliquent quand même. La chaîne de ravitaillement doit, elle aussi, être conservée. Pour ce faire, vous avez à disposition deux types de source : les dépôts et les chariots. Une armée n'emporte avec elle que deux tours de ravitaillement (nourriture) et deux batailles de munitions de réserve. Les stocks se reconstituent à chaque tour si l'approvisionnement est suffisant dans la région ou les régions adjacentes. Comme toute simulation qui se respecte, ANC gère parfaitement l'attrition et les pénalités associées : il s'agit de ne pas se retrouver tout nu, le ventre vide et sans munitions en situation de combat sinon la défaite est assurée.

## De la belle ouvrage !

Parmi les nouveaux concepts intégrés, on trouve des améliorations cosmétiques (représentation des pions en 3D – la vue en 2D reste toujours possible), des éléments de jouabilité (apparition des grandes routes reliant les villes d'Europe) ou encore de doctrine : la Garde meurt et ne se rend pas ! L'infanterie se met en carré face à la cavalerie, etc. Les combats sont toujours résolus de manière automatique lorsque le comportement des unités le rend possible (une unité en mode passif n'attaque pas). Cette abstraction n'est pas dommageable car le jeu se situe au niveau stratégique et opérationnel, il ne s'agit pas d'un jeu tactique de placement des bataillons. Le réalisme n'en pâtit pas pour autant : de nombreux paramètres réalistes conditionnent les combats et leurs issues. Côté graphismes, le titre d'Ageod fait plus que se défendre et propose quelque chose d'agréable. C'est clair et aéré, facile à prendre en main. Nous sommes loin de la cascade de fenêtres d'information que nous pouvons trouver dans d'autres jeux. Ici l'ensemble des ordres et informations est disponible via l'interface de base. Seul le « grand livre » s'ouvre dans une fenêtre particulière. On respire. L'ambiance sonore restitue bien le côté fifre et tambours de la musique militaire impériale, on se croirait aux Invalides !

Les Campagnes de Napoléon s'affirme donc comme un grand jeu de stratégie en tour par tour et mérite des éloges. Le jeu est d'ores et déjà une référence. Ageod confirme son entrée dans la cour des grands développeurs de jeux (Nobilis ne s'y est pas trompé et distribue le jeu en boîte). À eux de ne pas succomber aux voix suaves et feutrées du marketing et du roi dollar.

**ffak**

**Attention à ne pas se retrouver tout nu, le ventre vide et sans munitions !**

### Un peu de technique

L'avantage avec les jeux 2D, c'est qu'il ne faut pas une grosse bécane pour les faire tourner. Et devinez à quelle catégorie appartient Napoléon ? Eh oui, aux jeux 2D. Ce Noël, vous n'aurez donc pas besoin de vider le portefeuille pour vous offrir le fin du fin en stratégie tour par tour.








### En Deux Mots

Décidément Ageod nous gâte ! Après un excellent précédent jeu sur la guerre civile américaine, nous voici avec une perle stratégique sur les guerres napoléoniennes : c'est pointu, joli, sans bugs, en français et pas cher ! Foncez, c'est du tout bon !

+ Graphismes
+ Simulation complexe
- Simulation complexe

7 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT





En version 3D, les matchs sont plaisants à regarder. D'ailleurs, on n'a pas grand-chose d'autre à faire que de les regarder...

Un outil bien pensé est disponible pour agrandir son stade ou le créer de toutes pièces.




# LFP Manager 2008

FOOT SPECTACLE

LE FOOT EST UN STAR SYSTÈME COCO ! L'ACCENT BERRICHON ET LES CACHOUS DANS LE SURVET' ADIDAS, C'EST TERMINÉ ET IL VA FALLOIR VOUS Y FAIRE.




CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR EA SPORTS/CANADA
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Jean-Pierre Monlatin est LE golden boy de la ligue 1. Soirées de gala décontractées, champagne et opulentes femmes de petite vertu sont le quotidien de ce coach hors normes. Célébré pour sa capacité à booster le moral de son équipe autant que pour ses talents de golfeur et de bon père de famille, Monlatin a mérité de figurer ce mois-ci allongé sur son yacht, en couverture de Men's Health. À ce stade de la lecture, vous devez avoir envie de crier à la manière d'un Tuttle : « Naméhooooo, déjà cinq lignes qu'il nous trolle avec un pov' texte sans infos sur le jeu ! Escroc ! ». Eh bien, détrompez-vous car c'est l'essence même de LFP Manager que je viens de vous brosser.

## Recadrons-nous scoubidous wa !

Le titre d'EA Sports est en effet le plus jet-set des jeux de gestion de clubs que j'aie vu. On y incarne un coach plus proche de Frank Rijkaard que de Guy Roux, le genre de gars qui passe son permis bateau pour pouvoir négocier son budget avec les membres du conseil d'administration au cours d'une balade en mer. Vous l'aurez compris, il vous faut soigner votre image auprès des spectateurs et des décideurs financiers. Cela passe autant par l'organisation de journées des supporters et de soirées aux restaurants que par les bons résultats de l'équipe. Le budget n'étant pas extensible, il va donc falloir trouver l'équilibre entre le moral des troupes et l'entretien des structures du club. Esthétiquement, LFP Manager 08 est très agréable à regarder, les tableaux sont aérés et pourvus de nombreuses illustrations tandis que les matchs sont animés en trois dimensions, et font penser à un FIFA Soccer d'il y a quelques années.
Comme chaque année, la base de données du jeu est remusclée avec l'arrivée de nouvelles licences étrangères (il y a désormais 24 championnats anglais, et l'on peut jouer la Coupe du monde et la Coupe de la confédération de la FIFA). Cependant, certains invités de marque manquent encore à l'appel, comme la Ligue des Champions remplacée pour l'occasion par la Champion's Cup. Néanmoins, LFP Manager ne pouvait pas arborer autant de paillettes sans que la profondeur du gameplay n'en pâtisse. Elle est très loin de ce que peut nous proposer un Football Manager.
Les entraînements et la stratégie d'avant-match se règlent assez grossièrement. Cela dit, avec son interface soignée et claire et les nombreuses aides de jeu, LFP trouvera sa place dans la ludothèque des amateurs non intégristes de football.

Savonfou




Pour les dernières news, c'est sur l'Equipe.fr que ça se passe.

### Un peu de technique

Bien plus chatoyant que ses congénères, LFP Manager tourne à fond sur des machines modestes. Il peut y avoir quelques ralentissements si vous décidez de jouer avec tous les championnats disponibles.

### En Deux Mots

AGRÉABLE ET COMPRÉHENSIBLE EN DÉPIT D'UN ASPECT SIMULATION UN PEU PLUS LÉGER QUE LA CONCURRENCE, LFP EST À CONSEILLER À CEUX QUI VEULENT S'ESSAYER AU JEU DE MANAGEMENT DE FOOT SANS POUR AUTANT ÊTRE UN INTIME DE THIERRY GILARDI.



- + Facile à prendre en main
- + L'habillage
- + Les petits à-côtés du métier de coach
- − Pas assez fouillé
- − Le mode Entraîneur-joueur complètement gadget



7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

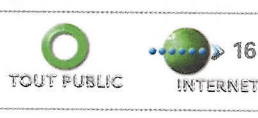



**Au moins, on ne peut pas reprocher au jeu d'être moche.**

# Fury

VIOLENCE GRATUITE

GUILD WARS AURAIT-IL EU UNE AVENTURE EN AUSTRALIE ? C'EST À SE DEMANDER, TELLEMENT FURY LUI RESSEMBLE SUR DE NOMBREUX POINTS. RESTE À PRATIQUER UN TEST ADN POUR CONNAÎTRE LA VÉRITÉ. ALORS FURY, FILS SPIRITUEL OU SIMPLE BÂTARD ?




**CONFIG MINIMUM** CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
**ÉDITEUR** Codemaster Online
**DÉVELOPPEUR** Auran/Australie
**TEXTE** en français **ET VOIX** en anglais



Après de longues années à manger des rats dans les caves de Codemasters, Fury voit enfin la lumière du jour. Pour ses premiers pas en société, ce MMORPG entièrement dédié au PVP a décidé de nous faire partager son enfermement. Écoutez plutôt sa triste histoire : dans un mouchoir de poche rongé par la magie, des guerriers renaissent pour se mettre copieusement sur le coin de la tronche, pour la plus grande gloire de quatre écoles de combat (vie, mort, croissance et décrépitude) et des huit divinités qui y sont associées. À la manière de Guild Wars, tout le monde se retrouve dans un endroit spécifique (Gate of War) avant de filer en groupe dans une zone instanciée. Avant d'entrer en piste, on définit un set d'équipements et de techniques de combats. Certaines d'entre elles génèrent des charges élémentales qui améliorent les techniques liées à cet élément et peuvent être consommées pour réaliser des combos à grand renfort de projections, dévissages de tête et autres torsions testiculaires.

## Le syndrome du rat en cage

Une fois le combat achevé, l'essence élémentale gagnée peut être investie dans de nouvelles techniques, tandis que l'argent grappillé permet de renouveler sa garde-robe. Un système d'expérience permet également d'apprendre de nouvelles compétences et d'équiper du nouveau matos. Tout cela est efficace, tripant et bien huilé mais un peu basique. Heureusement que l'accès aux serveurs est gratuit. Néanmoins, ceux qui désirent se délester de 9,95 dollars par mois pourront accéder à du contenu supplémentaire. Fury pèche enfin par son manque de diversité. Trois malheureux modes de jeu sont là pour nous distraire, et pas des plus originaux. Un mode « bloodbath » paradis du charognard, un mode « élimination » en 4 contre 4, et un Capture the Flag sournoisement renommé « vortex » pour brouiller les pistes. On a vite fait le tour de la cage et malgré notre indulgence, on finit par s'ennuyer ferme entre notre roue et notre écuelle, tandis que dehors, les copains s'éclatent sur Guild Wars.

**Savonfou**




**À la fin de chaque round, les items en jeu sont tirés aux dés pour chaque participant.**

**Petite séance de buffs collectifs avant d'entrer dans le vif de l'adversaire.**




### Un peu de technique

Pas de mauvaise surprise, le jeu adapte sa résolution à votre configuration et reste fluide même sur des machines modestes. Par contre, il va falloir y mettre les moyens si vous voulez profiter à fond des graphismes de la bête.

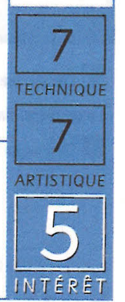
### L'attaque des clones

**Niveau variété, Fury n'est pas gâté. Chaque école propose bien deux classes de personnages, un tanker et un mage, mais ils se ressemblent énormément d'une école à l'autre. Prenons le Warden (tanker de l'école de la croissance) et son opposé le Destroyer (idem, mais pour l'école de la décrépitude) : ils disposent tous deux d'attaques capables d'étourdir l'adversaire ou de se ruer sur lui, et de sorts qui baissent son armure. Tout ce qui change, c'est l'intitulé et la couleur de l'effet visuel.**

### En Deux Mots

Défoulant mais basique, Fury souffre d'un horrible manque d'originalité et de variété dans ses modes de jeux et dans ses classes de personnages. Vu la concurrence féroce qui lui fait face, la sanction risque d'être immédiate.

- \+ De la bonne baston bien nerveuse
- \+ Des graphismes soignés
- − Des classes qui se ressemblent trop
- − Trop peu de modes de jeu
- − On étouffe



# Chessmaster 11 Édition Grand Maître

FOND DE TÂCHE

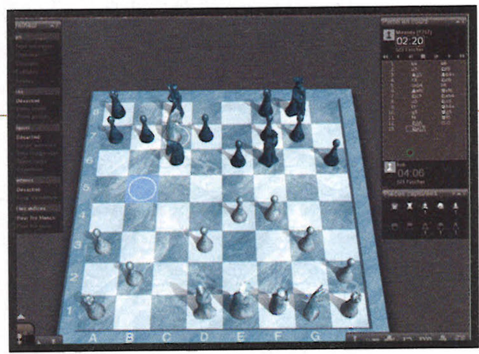
LES JOUEURS D'ÉCHECS ONT, PARAÎT-IL, TRÈS BONNE MÉMOIRE. PERSO, J'AI DES DOUTES, QUAND JE VOIS À QUEL POINT JE SUIS INCAPABLE DE ME RAPPELER DU DERNIER TEST DE JEU D'ÉCHECS DANS JOYSTICK…



**CONFIG MINIMUM** CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Ubisoft **DÉVELOPPEUR** Ubisoft/France **TEXTE & VOIX** en français

Y'a des fois, je me dis que je suis vraiment arrivé au bon moment. Déjà, le numéro 200, fallait pas louper le timing pour y laisser sa trace. Mais je dois avouer que réussir à caser un test de Chessmaster est presque encore plus gratifiant. Un Chessmaster, ça tombe déjà pas très souvent, mais avoir assez de place pour en parler, c'est quand même pas des plus évidents. Ce nouvel opus, le onzième, justifie pourtant bien toute ma peine. La version est aussi complète qu'on est en droit de l'espérer d'un leader. Tournois, parties notées, apprentissage des ouvertures, Académie, jeu en ligne, mini-jeux, la liste est riche sans pour autant vous noyer dans une foultitude de modes différents. C'est d'ailleurs là qu'on s'aperçoit de la grande accessibilité de Chessmaster. Sans rien concéder au niveau de l'I.A. (bonjour les matchs contre des bots pros), le soft reste accessible, tant au niveau de la navigation dans les menus que sur le plan des conseils de jeu. Je termine avec un rapide clin d'œil aux échiquiers possibles. C'est le côté gadget du truc, mais aussi ce qui rend cette édition conviviale. On retiendra en particulier les pièces typées Animation 3D, dont la version Lapins Crétins. De quoi donner envie aux plus blondes de nos chères têtes de découvrir le dynamiseur d'encéphale le plus vieux du monde.

**Tuttle**



Eh Yavin, si t'aimais vraiment les poneys, tu jouerais plus aux échecs non ?

\+ Accessible \+ I.A. redoutable adaptée à votre niveau \+ Modes de jeu et options complets − Pas de mode scénarisé

| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 8 | 7 | 7 |

# Sherlock Holmes contre Arsène Lupin

ESOTÉRISME

IL PARAÎT QU'UN VOL AURA BIENTÔT LIEU. ALLONS NOUS EN ENQUÉRIR WATSON : VITE, UN PLAN DE LONDRES.



**CONFIG MINIMUM** CPU 1,3 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Focus Home Interactive **DÉVELOPPEUR** Frogwares/Ukraine **TEXTE & VOIX** en français

Trois heures plus tard, Holmes et Watson ont enfin trouvé ce foutu plan. D'un pas guilleret, les voici explorant la galerie du musée où doit se perpétrer le plus grand casse de l'Histoire. En fins limiers qu'ils sont, les célèbres enquêteurs ont bien évidemment deviné l'heure du crime : il aura lieu à minuit tapant, mais comme c'est l'heure de la soupe et de la titi d'opium, pas question de rester là à guetter le criminel. Non, mieux vaut revenir le lendemain matin et s'obliger à relever quarante fois les mêmes empreintes de pas, histoire de pouvoir en tirer de complexes conclusions. Heureusement, l'intrigue sera pleine de rebondissements supra linéaires et d'énigmes impossibles à résoudre, ce qui est quand même une sacrée bonne nouvelle. Avoir la soluce vous aidera un tout petit peu, ce qui veut dire que vous aurez besoin d'un Bac + 7 au lieu d'un Bac + 8 pour arriver à la moitié de ce monstrueux casse-tête. Reste le charme inimitable des appartements et des personnages cubiques et le plaisir de marcher avec du ciment collé aux souliers pendant plusieurs heures, en oubliant tout espoir de jamais progresser.

**Tuttle**




Le plan de Londres, un exemple de non-ergonomie comme on en fait peu.

\+ Intrigue bien construite \+ Arsène Lupin et Holmes sur un même ring − Horriblement impossible à terminer − Même avec une soluce − Ça sent le rance

| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 3 | 4 | 3 |



Vous pouvez toujours mettre la Chevauchée des Walkyries en fond sonore histoire de vous taper un bon petit délire.



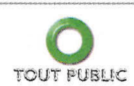
Dans le feu de l'action évitez de tirer sur vos partenaires sous peine de mettre un terme à votre mission.



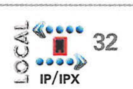
# Call of Duty 4

SUPER-PRODUCTION

LA LICENCE CALL OF DUTY DÉPOSE LES ARMES. EN TOUT CAS, CELLES DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE POUR ABORDER LE THÈME DES CONFLITS CONTEMPORAINS. CE CHANGEMENT N'EST PAS POUR NOUS DÉPLAIRE. RYTHMÉ, DYNAMIQUE, SENSATIONNEL, CE FPS MET TOUT EN ŒUVRE POUR NOUS EN METTRE PLEIN LES MIRETTES.









**CONFIG MINIMUM** CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 128 Mo
**ÉDITEUR** Activision
**DÉVELOPPEUR** Infinity Ward/États-Unis
**TEXTE ET VOIX** en français

Comme tout le monde le sait, aucun jeu n'est parfait. Seul le plaisir qu'on en retire permet de mettre de côté les bugs et les défauts. Call of Duty 4 ne déroge donc pas à cette « règle ». Je pourrais passer mon temps à critiquer le titre d'Infinity Ward. À baver sur la linéarité et les actions scriptées qui finissent par lasser. Tant que vous n'avez pas atteint un endroit précis, la mission est en stand by et vos coéquipiers virtuels ne bougent pas d'un pouce. Des bots qui sont d'ailleurs invulnérables aux balles et explosions ; sans parler des fois où ils gênent vos déplacements. Vous constatez qu'il y a de quoi argumenter dans la critique négative. Mais laissons tomber ce rôle de vieux gamer aigri pour nous tourner vers ce pourquoi Call of Duty 4 accroche le joueur à son clavier et sa souris jusqu'à la dernière mission.



## Du grand spectacle

Si vous n'essayez pas de sortir des sentiers battus toutes les 30 secondes, vous allez découvrir un FPS digne d'une superproduction hollywoodienne. L'action est intense et chaque mission est méthodiquement mise en scène. On a le souffle coupé du début à la fin, que ce soit lors des scènes d'action rythmées par les tirs ennemis ou pendant des situations moins explosives mais tout aussi intenses. Par exemple lorsqu'on incarne un sniper rampant en tenue de camouflage au milieu d'ennemis afin d'atteindre l'endroit idéal pour un assassinat. La cible est à plusieurs centaines de mètres, l'œil est fixé sur le drapeau pour ajuster son tir par rapport à la force du vent, on attend le bon moment... Oui, il y a beaucoup de passages époustouflants et variés que ce soit sur terre, à bord d'un hélico ou à l'arrière d'une jeep. Notez tout de même que Call of Duty 4 n'est pas qu'un trip solo. À l'instar de ses prédécesseurs, il est possible de se réunir en multi sur différents modes de jeu.
Pour ne rien gâcher, le rendu visuel est magnifique et l'environnement sonore décolle les tympans. Éteignez la lumière, poussez vos enceintes à fond et laissez-vous porter par Call of Duty 4. Une expérience ludique décoiffante qui prend aux tripes.

**Cyd**





### Un peu de technique

Comme tous les gros jeux dernièrement sortis, vous ne profiterez de Call of Duty 4 qu'avec un PC plutôt musclé : Core 2 Duo, 2 Go de Ram, carte vidéo de 512 Mo. À vous les explosions qui pètent, les textures qui vont bien et tous les effets visuels qui rendent l'action totalement immersive.



### En Deux Mots

SI UN FPS TOTALEMENT BALISÉ DANS LEQUEL VOUS NE POUVEZ SORTIR DES SENTIERS BATTUS NE VOUS CONVIENT PAS, ALORS PASSEZ VOTRE CHEMIN. SINON, DEVENEZ L'ACTEUR D'UN SPECTACLE DÉTONANT. UN TRIP TOTALEMENT IMMERSIF COMME ON AIMERAIT EN VIVRE PLUS SOUVENT.

+ Immersif
+ Actions explosives
+ Du grand spectacle
− Linéaire et scripté
− Un poil court

8 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE





Les différents cadres de l'interface sont entièrement rétractables, et chaque faction a sa propre skin. Du beau boulot sur ce point.






Le bombardier T4 de chez les Seraphim, un truc pour te faire croire que t'es le meilleur.

# Supreme Commander

PLUS FORT QUE TOI

# Forged Alliance

HUIT PETITS MOIS APRÈS SA SORTIE DANS LES BACS, SUPREME COMMANDER FAIT SON RETOUR SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE AVEC UNE EXTENSION INTITULÉE FORGED ALLIANCE. QUE LES FANS SE RASSURENT, C'EST TOUJOURS AUSSI CHIA…EUH EXIGEANT…










CONFIG MINIMUM **CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **THQ**
DÉVELOPPEUR **Gas Powered Games/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

On me largue dans une base à moitié détruite. Faut que je m'active tant que l'HSD Pulse T3 me protège. Ce chien d'alien me balance d'incessantes rafales de chasseurs. Je sonne la révolte. Full bases aériennes. Une vingtaine. Du T2 pour du Gunship et du T3 pour du Gemini et du Revenant. J'érige aussi un Disruptor pour faire péter les premières lignes. Je masse. Zoom satellitaire à donf, gérer des polygones ne me dérange absolument pas. Je dois trucider un commandeur protégé par une unité expérimentale. Je monte à 450 unités. Je fonce dans le tas. Je m'y reprends une fois, deux fois, puis ça finit par passer. 2 523 tués. 39 941 072 points d'énergie collectés. 2 heures et 5 minutes pour finir la première mission de la campagne solo. Zzz. Putain…

## Un cran au-dessus

Faire économiser les gars qui n'ont pas acheté l'opus de base, voilà pour moi un des intérêts majeurs d'un stand alone. Et là franchement, je doute que le gars qui a pas touché Sup Com s'éclate sur FA. À l'image de cette première mission et de ces chiffres surréalistes, c'est trop hardcore, compliqué, long, chiant, pointu, exigeant et absolument inaccessible pour un pinpin normalement constitué. Zzz. Pourtant, FA est vraiment pas mal. Je veux dire, vraiment pas mal pour les gars qui kiffent Sup Com. Non sérieux. L'interface a été entièrement repensée, moins envahissante et plus intuitive. Question gameplay aussi, des améliorations : I.A., pathfinding ou équilibrage. Tout n'est pas parfait mais c'est mieux. Et du contenu enfin, avec une nouvelle faction, les Seraphim, une race extraterrestre au design assez quelconque, et une nouvelle campagne. Rien de génial mais une épopée intense de six missions que l'on peut vivre aux côtés des trois factions initiales (ou comment rallonger artificiellement la durée de vie). Au final, on obtient donc une bonne extension pour qui veut se triturer le cerveau. Si, si, promis.

**Sundin**

Voici les aliens, qu'on dirait pas trop des aliens…



### Expérimentations

**Les pinpins vont adorer les nouvelles unités expérimentales : un bot araignée chez les Cybran, un satellite chez l'UEF, un générateur de ressources chez les Aeon, un bombardier, un lanceur nucléaire et un bot pour les Seraphim. Euh, mais non merde, y aura pas de pinpins dans FA. Du coup, j'ai rien dit, cet encadré est absurde.**

### Un peu de technique

**Les gars de GPG ont énormément bossé sur la technique. FA est bien mieux optimisé que Sup Com, tout en étant plus beau. Avec une machine de fou (ouais quand même), le framerate sera stable et correct, même lors des gros affrontements.**

### En Deux Mots

Les fans seront ravis : une interface repensée, un gameplay plus nerveux, une quatrième faction, de nombreuses améliorations graphiques et des optimisations. Une bonne extension… pour eux.

- \+ Interface élégante
- \+ Mieux optimisé
- − Difficile d'accès
- − Solo moribond

| | |
|---|---|
| 7 | TECHNIQUE |
| 7 | ARTISTIQUE |

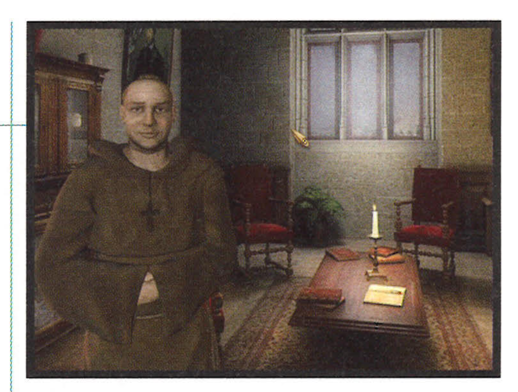



INTÉRÊT

# Nostradamus La dernière prophétie

N I D À P O U S S I È R E

**CONFIG MINIMUM** CPU 800 MHz, Carte 3D 64 Mo, 512 Mo de RAM **ÉDITEUR** Elektrogames
**DÉVELOPPEUR** Kheops/France **TEXTE ET VOIX** en français



C'EST VRAIMENT LA DERNIÈRE ? PROMIS HEIN PARCE QUE SINON, JE PARS AVEC FASK.

Et ce jour viendra un jeu d'aventure parfumé au camphre et à la naphtaline. Usé, fatigué, dépourvu de la moindre once d'originalité, il passera inaperçu, bénéficiant d'un accueil consensuel et faussement bienveillant. Aucune parole ne viendra saluer son entrée dans les saints rayonnages et son règne ne marquera aucune mémoire. Oui, je vous le dis, Nostradamus arrivera parmi nous et il repartira aussi sec, sonnant le glas d'un genre fossile prisonnier de sa propre image. Telle est la funeste prophétie que Savonfou m'avait contée voici deux numéros, après m'avoir vu essayer une preview aux étranges airs de version définitive. À l'époque, j'avoue ne pas avoir fait attention. Comme vous avez dû le comprendre, ce comparse est un vrai moulin à paroles, alors j'ai parfois quelques absences. Qu'importe, chacun sait que les prophéties, c'est fait pour ne pas être entendues. On les écoute d'une oreille distraite et on se dit que « Non, ça ne peut pas être aussi dramatique ». Et puis un jour on se réveille, pour s'apercevoir que si en fait. On se rend compte qu'il s'agit d'un complot écologiste, que Nostradamus est en réalité le recyclage de Cléopâtre, lui-même recyclage de Cap sur l'Île au Trésor. Moi qui n'ai jamais compris pourquoi séparer les packs de lait des canettes de bière, imaginez le choc. Quoi, Nostradamus entend imposer l'usage de matériaux biodégradés à la terre entière !? Vite, une bêche : ce point and click n'est peut-être pas un bon jeu mais normalement, il devrait honorablement nourrir mes plants de tomates.

**Tuttle**

+ Déjà oublié
- Encore et toujours la même recette
- Accuse sérieusement son âge

| | | |
|---|---|---|
| 6 | 5 |  4 |
| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |

# Beowulf

K I K O O D E G U E R R E

**CONFIG MINIMUM** CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo Nvidia 6800/ATI X1600 **ÉDITEUR** Ubisoft **DÉVELOPPEUR** Ubisoft Entertainment/États-Unis **TEXTE ET VOIX** en français

OFFREZ BEOWULF À VOTRE MARMOT. VOUS LUI APPRENDREZ CE QUE LE MOT NANAR SIGNIFIE ET POURQUOI LES BLAGUES DE JEAN-MARIE BIGARD NE CONSTITUENT PAS LE SUMMUM DE LA MÉDIOCRITÉ.




Cher lecteur, c'est avec une fierté non dissimulée que je t'annonce la nouvelle suivante : rien que pour toi, nous avons déniché le nouveau God of War. Et ô miracle : il est jouable sur PC ! Ce nouvel opus est une pure merveille visuelle, combinant combats saccadés, setup de 8 Go, généreuses giclées de ketchup et plantages réguliers pour obtenir le plus somptueux des beat them all. Si seulement les éloges devaient s'arrêter là, je pourrais faire mon sceptique et balancer deux, trois méchancetés ! Mais non, c'est impossible car au niveau du gameplay, nous atteignons cette fois-ci de nouveaux sommets. Sans vouloir trop t'en révéler, sache qu'il te sera notamment possible d'employer trois super-pouvoirs top-kikoo pour affronter vers de terre géants enduits à la graisse de phoque, barbares affamés et crabes mangeurs de vikings. Forcément, le scénario est digne des plus grandes sagas, avec des meules de fromages géantes à pousser, des complots politiques contre des nymphomanes pourpres et des séquences de Dance Dance Revolution à la corne de brume. Tout simplement prodigieux, nous lui offrons donc une note que peu de mortels peuvent se targuer d'obtenir. Rien que pour lui, nous serions même prêts à inventer un nouveau logo garanti 100 % bio.





Beowulf, vous lui donnez la main, il vous prend le bras.

**Tuttle**

+ Ça me rappelle les navets et j'aime les légumes
- Lag insupportable, même sur une grosse machine
- Pâle clone de God of War
- Scénarisation exécrable

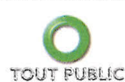
| | | |
|---|---|---|
| 3 | 2 | 3 |
| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |



Voici le quartier le plus glauque de Savonpolis : pas d'école, pas de bus, ni de commissariat, mais tout le monde est content quand même.

# Sim City Societies

POUPONNIÈRE À SIMS




CONFIG MINIMUM **CPU 2 GHZ, 533 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
DÉVELOPPEUR **TILTED MILL ENTERTAINMENT/ ÉTATS-UNIS**
TEXTE **EN FRANÇAIS** ET VOIX **-**

Vous souvenez-vous de Sim City ? Ses bâtiments évolutifs, sa délinquance à juguler et sa bonne vieille jauge RCI garante de l'équilibre commerce/industrie/ résidence ? Eh bien, il va falloir être fort et oublier tout ça. Le Sim City nouveau nous dégage de toutes ces obligations, en se voulant être une espèce de cartoon sympathique où tout est possible. Votre unique mission consiste à équilibrer un nouveau type de ressources, les six énergies sociales (créativité, productivité, autorité…). Ces énergies sont produites et consommées par les bâtiments et équipements urbains. L'équilibre se fait sans tenir compte de leur implantation ou de leur usage théorique. Alors prenez vos pelles, vos seaux et râteaux : quels que soient vos choix, la ville sera éternelle. Juste une question en passant, quel est l'intérêt d'un jeu où l'on ne peut pas perdre ? Vous avez jusqu'à la fin du texte pour trouver la réponse.

## Épileptique city

Pendant que vous cherchez, laissez-moi vous parler des Sims, puisque c'est eux qui focalisent désormais l'attention. Plus la ville grandit, plus ils sont nombreux à arpenter les rues et à interagir entre eux, leurs comportements étant dépendants des énergies sociales majoritaires dans votre ville. Ces dernières étant parfois antagonistes, cela génère des conflits, ce qui nous condamne à assister aux gesticulations manchotes de Sims évangélistes manifestant pour faire fermer un casino clandestin, ou à observer un mime se faisant passer à tabac par les hommes en noir du ministère de la pensée unique. C'est sporadique, mal animé, pas toujours logique, et complètement inutile en dépit des efforts manifestes des développeurs pour en faire le cœur du jeu. On regarde d'un œil morne nos pauvres Sims s'agiter en vain tout en ce demandant quel est le sens de tout cela, et où se trouve le petit quelque chose qui donne envie de continuer à agrandir notre pré carré. Le plus énervant, c'est que ce genre de jeu fournit des arguments aux partisans de l'immobilisme vidéoludique et du « pourquoi changer un gameplay qui marche ? ». Maintenant veuillez tourner la page, j'ai envie d'être un peu seul. Au fait, la réponse à la question de tout à l'heure était : aucun.

Savonfou

J'ÉTAIS ASSEZ CURIEUX DE VOIR CE QUE DONNERAIT UN SIM CITY QUI NE SOIT PLUS DÉVELOPPÉ PAR L'ÉQUIPE DE WILL WRIGHT. LA CURIOSITÉ EST UN VILAIN DÉFAUT.




On peut orienter les bâtiments de biais, mais pas les rues, le résultat est fâcheux.




Exemple d'interaction entre les Sims et les bâtiments, ce bistrot les change en Philippe Léotard.

### Un peu de technique

Attention, terrain piégé. Le jeu est fluide sur une petite configuration lorsqu'on crée une nouvelle ville, mais cela devient problématique quand la ville grandit et que des centaines de Sims se baladent dans les rues. La version testée n'est de plus pas exempte de plantages intempestifs.




Depuis que j'ai autorisé la construction d'un temple bouddhiste, ce genre de clown se multiplie dans la ville.

### En Deux Mots

SIM CITY SOCIETIES, C'EST UN TAS DE CERISES, MAIS SANS LE GÂTEAU EN DESSOUS. SI ESTHÉTIQUEMENT C'EST BEAU, COLORÉ ET FARCI DE JOLIES PETITES ANIMATIONS, ON EST BIEN EN PEINE DE SAVOIR CE QUE L'ON EST CENSÉ Y FAIRE.

+ L'idée de base
- Pas de but
- Trop facile
- Les Sims sont des têtes à claques

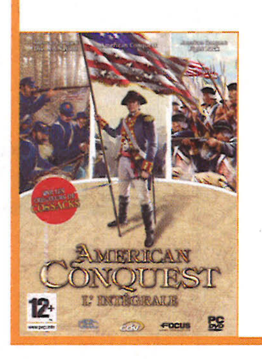
6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT




## American Conquest L'intégrale

Genre : Simulation d'autisme
Infos : Environ 20 euros – 2,5 GHz + 1 Go de Ram + Carte 3D 64 Mo

Les jeux budget, c'est quand même formidable. Prenez cette compil' Focus : Vous payez 20 brouzoufs et voilà, vous venez d'acquérir suffisamment de matière vidéoludique pour tenir jusqu'à votre retraite. Fini les journées à trimer comme un malade pour acheter votre soft quotidien, vous êtes dorénavant A.U.T.O.N.O.M.E. Vos rêves d'enfance sont désormais à portée de main, vous partez vivre en autarcie au fin fond de la Lozère. Plus personne n'entendra parler de vous, votre mère oubliera jusqu'au souvenir de votre existence, vous apprendrez à vous nourrir de lézards et de lichen. Six mois plus tard, vous n'éprouverez plus le besoin de parler ni de vous laver. Alors, vous me remercierez d'avoir évoqué American Conquest dans la page Budget.




# AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE




## F.E.A.R.

Genre : Même pas peur
Infos : Environ 20 euros – 2,5 GHz + 1 Go de Ram + Carte 3D 64 Mo – Collection Bestseller Series de Vivendi Games.
Note : 9/10 dans Joystick 175

C'était en 2005. À l'époque, tu étais déjà pauvre. Peut-être pas aussi endetté, mais déjà suffisamment démuni pour ne te faire aucune illusion : contrairement à certaines personnes socialement avantagées, tu ne pourrais pas essayer F.E.A.R. Pour compenser, tu errais dans les magasins d'occaz, à squatter les bornes promotionnelles. Eh bien, ami lecteur, sache que ce Noël, tu pourras enfin découvrir ce plaisir de riche qui à l'époque t'avait été refusé. Oui, même pour les pauvres, la vie est parfois clémente. En revanche, elle a toujours deux ans de retard.

## Flight Simulator X

Genre : Ailes en carton ?
Infos : Environ 15 euros – 2,5 GHz + 1 Go de Ram + Carte 3D 64 Mo – Collection KOl d'Ubisoft.
Note : 8/10 dans Joystick 187

Un simulateur de vol à 15 euros, voilà qui ressemble à une bonne affaire. Sauf qu'avec l'arrivée de Google Earth, ce genre de soft risque de devenir un poil obsolète. Et pour cause : pourquoi s'ennuyer à évoluer dans des environnements forcément limités quand la carte du Globe vous attend. N'empêche, on n'y est pas encore et en attendant, ça reste toujours moins cher que d'acheter un pack de planches à Casto et 30 m de toile de jute.




*Ami pauvre, Noël approche. Une période dure s'annonce pour toi, où il faudra choisir entre conserver tes vieux mags ou te chauffer décemment. Dindes aux marrons, PC de guerre et versions collector te passeront probablement sous le nez. Mais ne pleure, nous t'avons gardé les restes.*




## Supreme Commander

Genre : Supreme du chef
Infos : Environ 15 euros – 3 GHz + 3 Go de Ram + Carte 3D 128 Mo – Collection Gold de THQ.
Note : 8/10 dans Joystick 187

Découvrez enfin le Supreme de Commander à la sauce Taylor pour un prix modique : le RTS le plus tapageur de l'année débarque en soldes, dans l'espoir de vous faire oublier que les exigences matérielles du soft n'ont, quant à elles, pas baissé. Un petit détail, surtout quand on joue sur un 486.



# Quoi de Neuf

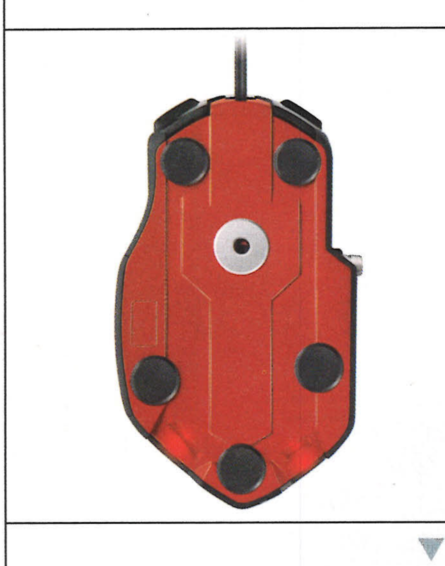
par Styx






## Sidewinder Mouse

Attention, souris qui mord : profilée comme un avion furtif, robe noire et chrome éclairée en rouge vif, la Sidewinder n'est pas là pour faire joli sur un bureau bobo. Ce HID aux OGM est conçu pour les droitiers aux mains de type grizzly, prépubères et demoiselles s'abstenir. La bête colle bien à la paume, les principaux boutons et la molette s'avèrent confortables, tout comme les deux boutons latéraux. Le raccourci macro est une bonne idée, mais il est, hélas, un peu difficile d'accès. Il est possible de prérégler 3 sensibilités (jusqu'à 2000 dpi), lesquelles viendront s'afficher sur le petit écran LCD kikoo situé sur le côté gauche. Lestage personnalisé, patins amovibles à choisir parmi trois types de revêtements, l'engin est un poil fatigant pour du RPG/RTS, mais approche la perfection pour du FPS. Ça tombe bien, y'a de quoi faire, question frag en ce moment (UT, ETQW, Crysis...).



FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : **WWW.MICROSOFT.FR**
PRIX : ENVIRON 80 EUROS

## Blackberry Curve

Moins sexy qu'un iPhone, mais en progrès cosmétique, le dernier-né de la famille Blackberry se caractérise par une taille quasi-décente, un clavier redoutablement efficace et une simplicité d'emploi désarmante pour qui apprécie l'OS de la gamme. GPS embarqué, navigateur Web, lecteur multimédia, gestion de mails, ce studieux petit téléphone bénéficie d'une excellente finition : c'est du solide, fait pour en baver ! L'écran d'excellente facture permet d'apprécier la qualité de prise de vue de l'appareil photo intégré, une bonne surprise sur un mobile aussi austère. Pro et efficace, à découvrir d'urgence si vous êtes un inconditionnel de la marque (et que votre entreprise dispose d'un serveur Blackberry dédié, bien entendu).

FABRICANT : RIM.
SITE WEB : **WWW.BLACKBERRY.COM**
PRIX : 200 EUROS AVEC ABO. SFR







## Visuals

Vous aimez pousser votre matériel jusqu'à la dernière limite, vous maîtrisez parfaitement l'art subtil de la ventilation de boîtier, vous tirez profit du moindre watt circulant dans votre PC, l'overclocking ne vous fait pas peur... Ce qui vous soûle, c'est de devoir cliquer alt+tab pendant que vous jouez pour surveiller la consommation de votre installation. Fini ce temps-là avec ce manomètre USB délicieusement kitsch, affichant toutes les données vitales de votre bécane. Dommage que pour l'instant seuls les utilisateurs d'alim' Odin GT puissent en bénéficier... Dis, monsieur Gigabyte, tu veux bien en faire profiter tout le monde d'ici à Noël ?

Fabricant : Gigabyte
Site Web : **www.gigabyte.com.tw**
Prix : NC

## Stressless

Vous préservez vos yeux en disposant d'un écran LCD dernier cri, vos poignets grâce à un combo clavier/souris prescrit par votre rhumatologue, vos oreilles avec un casque anti-bruit. Mais vous avez certainement oublié l'essentiel, fondement (ah, ha) de votre confort ludique : vos fesses. Croyez-nous, on frag mieux le coccyx au chaud, les coudes douillettement posés sur d'épais accoudoirs rembourrés, votre boisson non sucrée préférée posée sur un plateau escamotable...
Ces fauteuils (et canapés, pour les traîtres consoleux) superbement designés prennent un peu de place mais vous ne le regretterez pas (sauf pour l'addition, et la nana n'est pas comprise !). Évitez juste de vous endormir dedans !

Fabricant : Ekornes
Site Web : **www.ekornes.fr**
Prix : à partir de 2000 euros



## Clocky

Pas bêtes les fabricants de réveils : ils savent que, chaque matin, des milliers d'engins finissent leurs jours pendant l'exercice de leur profession. C'est triste, un réveil explosé d'un coup-de-poing rageur, pulvérisé alors qu'il ne faisait que son devoir... Nanda a eu l'idée de doter ces animaux de l'instinct de survie : dès que Clocky sonne, il se met à rouler, pour se planquer hors de portée de vos violentes pulsions matinales tout en continuant à couiner. Malin, l'animal !

Fabricant : Nanda
Site Web : **www.nandahome.com**
Prix : environ 50 euros

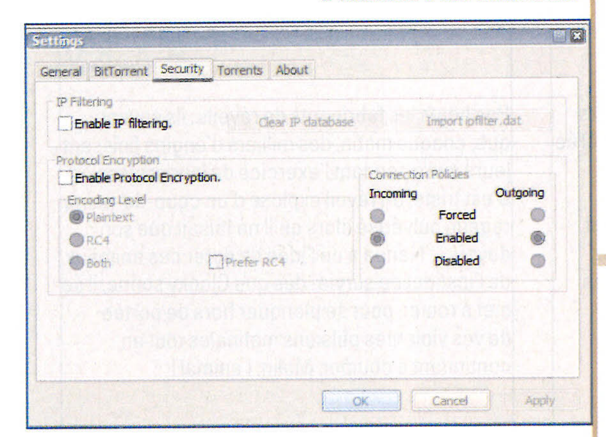


# DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

**Rien de tel qu'un bon paquet d'utilitaires pour faire passer les longues soirées d'hiver. Contrairement à un pull ou un chauffage central, ils ne vous réchaufferont que le cœur, sans pour autant assassiner votre porte-monnaie. Les bons logiciels, c'est comme l'amour, ça ne s'achète pas. Oui, je sais, l'hiver me rend poète…**

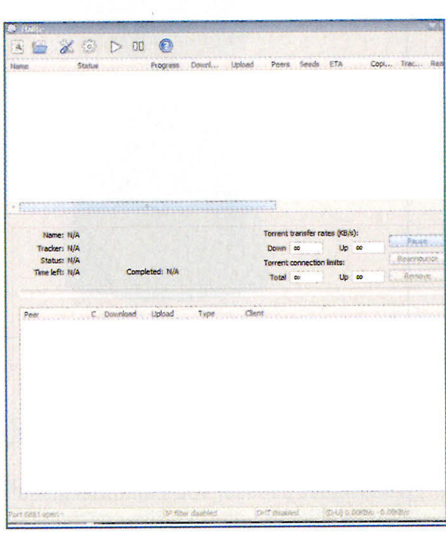
On retrouvera en prime tout un tas d'options pour « sécuriser » ses transferts...




## Halite

- **VERSION : 0.2.9 build 330**
- **ÉDITEUR : Eoin O Callaghan**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : https://sourceforge.net/projects/halite/**

Avec la popularisation du protocole BitTorrent pour le téléchargement de certaines démos, il est bon de s'équiper d'un client qui ne soit pas trop prise de tête. C'est le cas d'Halite qui a le bon goût de ne pas consommer trop de mémoire, de démarrer rapidement et de fonctionner correctement. Tout le contraire des usines à gaz de type Azureus. Si je vous parle d'Halite, c'est aussi pour surveiller l'une des fonctionnalités les plus originales et amusantes qu'on nous promette dans un client de ce type, à savoir surveiller ses téléchargements… sur son téléphone portable. C'est peut-être le comble de l'inutilité, mais avouez que cela a le mérite d'être original. Il suffira d'un téléphone sous Java et d'un accès web dans son abonnement pour pouvoir le faire, le logiciel installant un mini-serveur sur votre machine. Le tout est encore en cours de développement, mais on ne manquera pas d'y revenir. En attendant, Halite est une excellente alternative à uTorrent, logiciel légèrement parti à l'Ouest ces derniers temps…

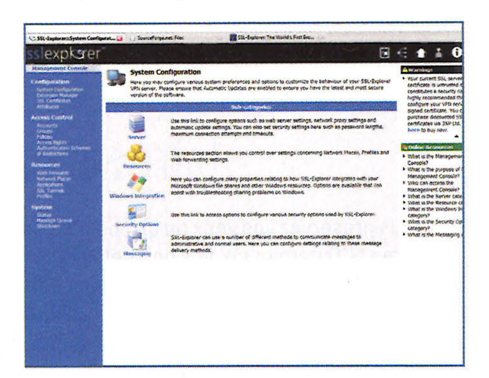


Pas de frifri, pas de froufrou, l'interface d'Halite est on ne peut plus sobre.

## SSL Explorer

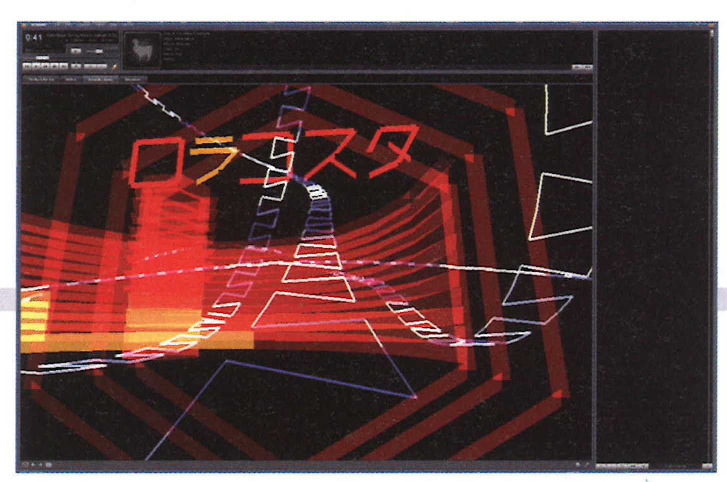
- **VERSION : 1.0.0**
- **ÉDITEUR : 3SP • LICENCE : Freeware**
- **URL : www.3sp.com**

Prendre le contrôle de sa machine et de son réseau à distance, ce n'est pas exactement une chose facile. Il y a certes des applications comme l'excellent VNC, mais elles sont surtout taillées pour un usage local. Quand vous voulez faire transiter des données de manière sécurisée au travers du grand Internet, il vaut mieux mettre en place une bonne solution de cryptage qui puisse passer au travers de vos routeurs et autres firewalls. Dans le monde professionnel, on parle de VPN, et jusqu'ici avoir une telle solution sur sa machine requérait de s'arracher quelques paquets de cheveux pour configurer un tas de logiciels obscurs dont la documentation n'est écrite qu'en swaéli. SSL Explorer est gratuit, bien documenté, et permet de configurer toutes ces choses complexes et cryptiques. Il faudra être prêt à lire tout de même la documentation pour comprendre le concept de « policies » et l'installation des plugins d'application. On pourra ainsi configurer UltraVNC pour qu'il fonctionne de manière totalement sécurisée. Après, on accédera à toutes ces belles choses au travers d'un simple navigateur web, ce qui est tout de même le summum de la convivialité. SSL Explorer est un véritable petit bijou pour ceux qui ne sont pas assez souvent chez eux.



Quelques clics et voilà, on accède à l'interface de configuration de son VPN à l'intérieur de son navigateur. Fichtrement simple pour quelque chose qui était jusqu'ici ultra compliqué.





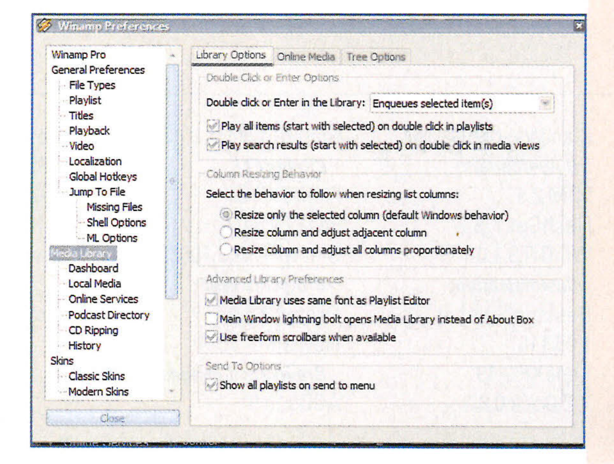
**Les effets psychédéliques sont toujours là, dans cette version ultra large du skin réservée aux possesseurs de grands écrans.**

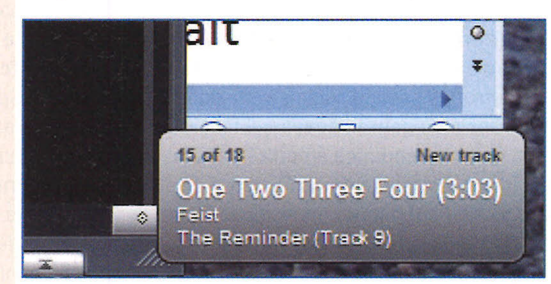
## Winamp

- VERSION : 5.5
- ÉDITEUR : Nullsoft (AOL)
- LICENCE : Freeware
- URL : www.winamp.com

Rarement un logiciel sorti de nulle part aura été autant adulé que Winamp. Un véritable phénomène pour ce petit bout de logiciel simple, rapide, et qui nous permettait d'écouter de la musique sur notre PC. Ça paraît banal aujourd'hui, ça l'était beaucoup moins il y a 10 ans. D'ailleurs, c'est aujourd'hui l'anniversaire des 10 ans de Winamp et l'on a droit pour l'occasion à une nouvelle version. L'occasion de rejeter un petit coup d'œil à ce logiciel qui était tombé dans l'oubli. Ça n'est pas forcément de sa faute, Nullsoft a été racheté par le groupe AOL Time Warner en 1999, ce qui devait changer quelque peu les objectifs du logiciel. Tout comme l'esprit des développeurs, pour le moins rebelle. Son développeur en chef, Justin Frankel, avait écrit Gnutella, logiciel de Peer to Peer décentralisé en 2000. Il travaillera sur d'autres choses pas assez politiquement correctes autour du partage de musique (moteur de recherche, ou encore le réseau P2P fortement crypté WASTE). Ce bon Justin quittera AOL fin 2003 après avoir terminé Winamp 5, et depuis, autant dire que l'on n'entendait plus trop parler de Winamp. L'arrivée de la lecture de vidéos, les protocoles de streaming, tout cela n'était pas sans intérêt, certes, mais le logiciel chouchou avait loupé le virage de l'époque : passer de la lecture de quelques MP3 à une gestion de bibliothèque musicale. iTunes aura pris les devants, tout comme Foobar (et même Windows Media Player pour les gens qui n'ont pas de goût). Bien sûr, depuis, la version 3 Winamp disposait d'un plugin « Media Library », mais son intégration n'était pas exactement excellente. Pour cette version 5.5, les nouveaux développeurs se sont confrontés aux maux de leur logiciel pour essayer d'en résoudre les tares. On a enfin droit à une interface regroupant en une fenêtre tous les panneaux. Fini la perte de place due aux multiples barres de menus, c'est un bon début. On a droit en prime à deux nouveaux skins baptisés Bongo, la seconde version utilisant un design plus large, idéal pour les possesseurs de grands écrans qui ne veulent pas s'écorcher les yeux en lisant une police de caractères en 8 points. L'intégration de la bibliothèque est assez bien faite, il faudra passer par les options pour s'assurer qu'un double-clic dans la Media Library ne détruise pas sa playlist, mais y ajoute la chanson à la fin. Un comportement tellement peu ergonomique que l'on ne comprend pas pourquoi Nullsoft persiste à le placer par défaut. On trouvera en prime un téléchargement automatique des pochettes de disque et d'autres petits raffinements de l'interface, la grosse nouveauté s'appelant Winamp Remote. Il s'agit d'installer un serveur sur votre machine, qui permettra à tout périphérique disposant d'un navigateur Web de streamer votre musique. Téléphone, console de jeu ou ordinateur distant, le tout est sécurisé et peut marcher aussi bien dans un réseau local que sur Internet. C'est simple, rapide et ça fonctionne. Difficile d'en demander plus.

**Pour continuer à se servir des playlists, on changera la première option en haut de cette fenêtre.**



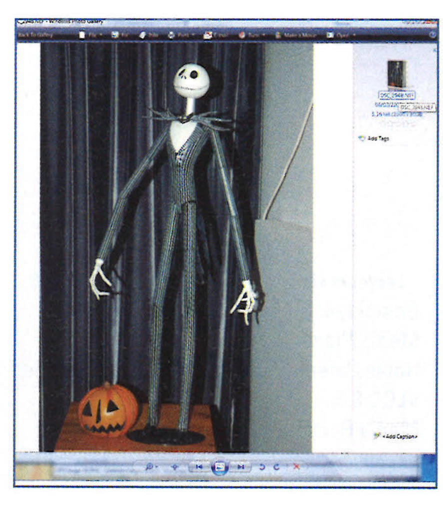




**Affichage du nom de la chanson en bas de l'écran, simple et sobre.**

## Canon Raw Codec

Ça ne vous aura pas échappé, vu la publicité qu'il leur fait tout le temps, notre rédacteur en chef est un aficionado de Canon, du côté des appareils photo. Histoire de ne pas le fâcher, on ne va pas lui dire que les gens de goût préfèrent les reflex Nikon et que seuls les compacts Canon valent le coup. Non, on ne va surtout pas le dire. Par contre, histoire de distraire son attention, voici un codec qui permettra de visualiser les photos prises en mode RAW directement dans l'explorateur de Windows Vista (et dans Windows Photo Gallery).

- VERSION : 1.2
- ÉDITEUR : Canon
- LICENCE : Freeware
- URL : www.canon.com



**Afin de ne pas trahir mes convictions en matière de reflex, voici une photo du même plugin, dans sa version Nikon capable d'ouvrir les .NEF.**



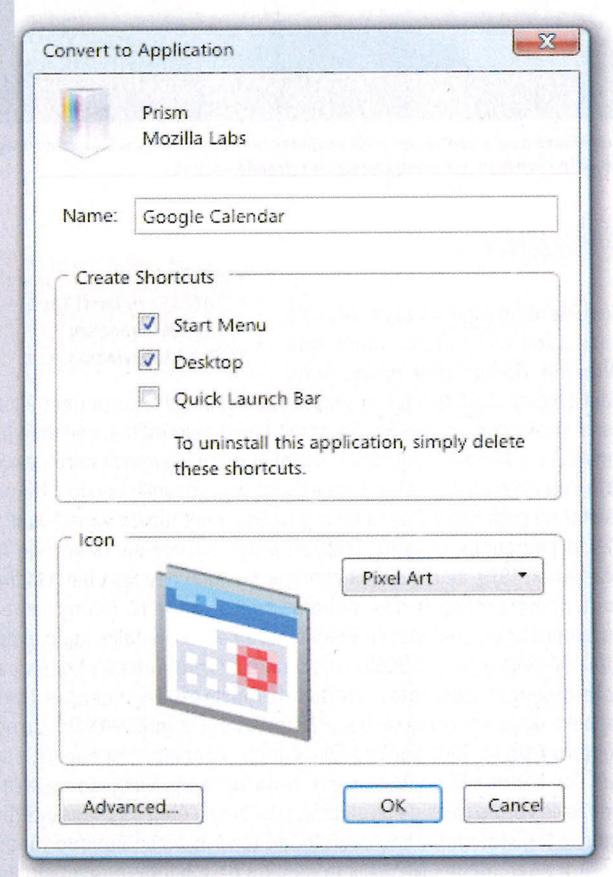
# Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

## Prism

Si l'on parle dans cette rubrique principalement d'applications classiques, on commence à trouver de plus en plus d'applications web qui fonctionnent à l'intérieur d'un navigateur. Gmail en est un très bon exemple, on trouve même des outils de retouche photo. Adobe travaille par exemple sur une version en ligne de son photoshop, et il existe une palanquée d'outils en ligne de productivité (traitement de texte, tableur, etc…). Sans parler des myriades de bizarreries pseudo sociales que sont Facebook et MySpace. Pour faire tourner ces applications d'un genre nouveau, il fallait disposer jusqu'à aujourd'hui d'un navigateur. Résultat, on avait tendance à perdre certaines applications au milieu de « tabs » de sites web classiques. Prism tente de résoudre ce souci en vous permettant de transformer un site web en une application classique. Avec son icône sur le bureau. Il s'agit bien entendu d'un « mini » Firefox qui ne dispose que d'une seule fenêtre. L'avantage est double, pour le technophile il permet de garder en fond une application de manière indépendante de ses autres sites web. À quoi bon mélanger Gmail et votre forum préféré, ça n'a pas de sens. Cela vous permettra surtout de convertir vos amis réfractaires au progrès en leur placant une icône sur leur bureau pour accéder à ces applications en ligne en deux clics. Un concept amusant qui devrait être intégré pleinement dans la version 3 de Firefox. À suivre.

- **VERSION : 0.8**
- **ÉDITEUR : Mozilla**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://labs.mozilla.com/2007/10/prism/**




**On tape l'url de son site et on pourra même créer une icône dans la barre des tâches ou sur le bureau. Que demander de plus ?**

## Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :***
  Gomplayer 2.1.6.3199
  Media Player Classic Home Cinema 1.0.11.0
  VLC 0.8.6c
  Media Portal 0.2.3RC3
- ***Lecteurs audio :***
  iTunes 7.5
  Winamp 5.5
  Foobar 2000 0.9.5
  Deliplayer 2.50
- ***Mailreaders :***
  Outlook 2007
  Mozilla Thunderbird 2.0.0.6
- ***NewsReader :***
  Pan 0.14.2.91
  Newsleecher 3.9b7
  Xnews 6.1.3
- ***Pagers Internet :***
  Trillian Pro 3.1
  Miranda 0.8.1
  Windows Live Messenger 8
- ***Anti-lourds :***
  Spamihilator 0.9.9.13
  POPFile 0.22.4
  AdAware 7.0.1.5
  HijackThis 2.00 beta
  Autoruns 8.72
  ClamWin 0.91.1
- ***Downloaders :***
  FDM 2.5
  FlashGet 1.9.2
  WinBITS 1.0
- ***Customisation :***
  Desktop Sidebar 1.05.116
  StyleXP 3.19
  Y'Z Dock 0.8.3
  MobyDock DX 0.87b
- ***Clients FTP :***
  FlashFXP 3.4
  FileZilla 3.0.0 rc1
  SmartFTP 2.5.1006.26
- ***Browsers Web :***
  Firefox 2.0.0.6
  Netcaptor 7.5.4
- ***Browsers d'images :***
  ACDsee 9
  Xnview 1.91
  FastStone 3.2
- ***Tweakers :***
  X-Setup Pro 8.1
  Startup Control Panel 2.8
  Customizer XP 1.8.5




SILENCER® 750 Watt
High Performance Power Supply
RAIL UNIQUE +12V (60A)
GARANTIE 5 ANS

SILENCER® 750 Watt
High Performance Power Supply
MULTI-GPU READY
QUAD PCI-E




SILENCER® 610 Watt EPS12V
High Performance Power Supply
RAIL UNIQUE +12V (49A)
SEULEMENT 21DB A 100% DE CHARGE




# LES ALIMENTATIONS NUMÉRO 1 AUX USA DÉBARQUENT EN FRANCE

*"La meilleure efficacité que nous ayons mesurée en 7 ans de tests Alimentations."* - Anandtech




*"Notre choix pour alimenter la configuration overclocking ultime de la rédaction."* - TomsHardware




*"Notre vainqueur: PC Power & Cooling pour son rendement et sa très bonne stabilité. "* - PC Assemblage




*"La Silencer 750W Quad Black a été capable d'alimenter notre configuration extrêmement overclockée avec une impressionnante stabilité."* - Syndrôme O/C




*"Nous ne sommes pas loin de l'excellence. Très bonne tensions, excellent rendement et surtout un rail unique de 60A sur le 12V offrant donc un maximum de souplesse constituent la recette d'un produit incontournable."* - Nokytech




*"Avec sa tension irréprochable et son rail unique, la Silencer 750 est un allié de choix dans nos records d'overclocking."* - Jmax-Hardware




*"PC Power & Cooling propose des alimentations aux performances extraordinaires pour une stabilité parfaite dans vos ordinateurs : c'est une marque incontournable."* - Generation 3D




PC POWER SILENCER SERIES



**PC POWER & COOLING**
PART OF THE OCZ TECHNOLOGY GROUP

PC Power & Cooling • 5995 Avenida Encinas • Carlsbad, CA 92008 USA
Phone: 760-931-5700 • Fax: 800-722-6555 • www.pcpower.com

DISPONIBLE CHEZ:





rueducommerce.fr



materiel.net



topachat.com



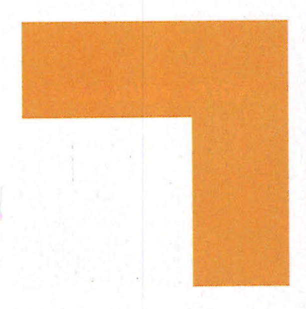
grosbill.com

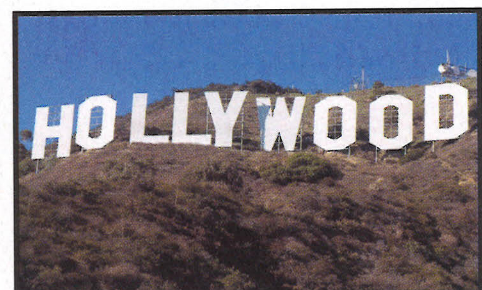
# Raconte-moi une histoire

## Le « storytelling » dans les jeux vidéo (première partie)

PAR FASKIL

*On en a la preuve en permanence dans les tests, une jolie histoire n'est pas forcément synonyme de bon jeu. À trop vouloir singer Hollywood, l'industrie du jeu vidéo se serait-elle fourvoyée dans un type de narration qui ne lui correspond pas ? Comment, dès lors, combiner histoire qui poutre et gameplay intéressant ? Le sujet mérite réflexion. Voire, soyons fous, une tentative de réponse.*






Depuis qu'il a sorti la tête de l'eau et commencé à faire fonctionner son cerveau, l'Homme a toujours aimé raconter des histoires. Et pour assouvir ce besoin, il a utilisé toutes les formes d'expression à sa disposition : peinture, littérature, musique, cinéma, etc. Même moi, quand j'arrive le matin à 14 h au bureau, j'aime bien raconter des histoires à Styx, comme celle du réveil kidnappé par des extraterrestres. Bref, vous saisissez l'idée : le « storytelling », comme disent nos amis anglo-saxons, est une caractéristique primordiale de notre culture, voire de la condition humaine en général, dont le but est de nous émouvoir ou de nous faire réfléchir. Et forcément, le jeu vidéo moderne, avec les progrès techniques réalisés ces dernières années, revendique aussi son droit au récit. Mais dans quelle mesure ? Et surtout, avec quel succès ? Deux vastes questions pour lesquelles nous allons tenter d'ébaucher une réponse. Parce que soyons francs, le sujet est vaste, les pistes nombreuses, et nous n'aurons probablement pas assez de ces quelques pages pour en faire le tour. Mais cerner déjà les bases du problème, si possible avec brio, ce serait déjà pas mal, non ?

### MANGER, TUER, COURIR

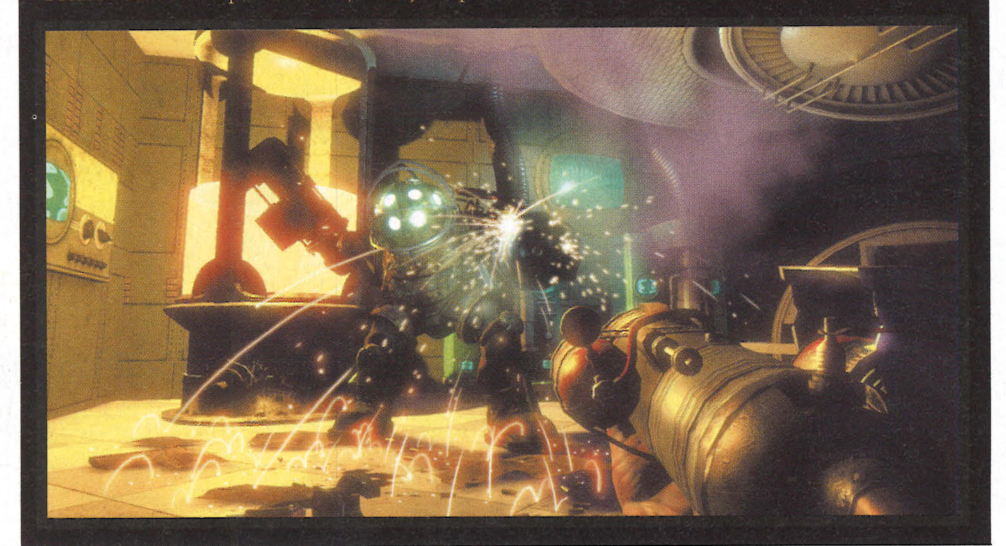
Dans leurs jeunes années, on ne peut pas vraiment dire que les jeux vidéo bénéficiaient d'une quelconque forme de scénarisation. Hormis les jeux d'aventure, genre narratif par essence, la majorité des titres ne s'encombraient pas d'histoires complexes. La trame d'un titre comme Pac-Man tient sur un grain de riz : un gentil bonhomme jaune passe sa vie dans un labyrinthe à manger des pilules, pendant que de méchants fantômes de couleur essaient de mettre un terme définitif à son existence. Il y a encore quelques années, la plupart des scénarios de jeux vidéo se résumaient à cet axiome : « eat, kill and run » (manger, tuer et courir). Puis, avec la démocratisation du média et l'intérêt croissant de Monsieur-tout-le-monde pour les consoles de jeux, le regard des développeurs a commencé à se tourner vers Hollywood. Parce qu'il est plus facile de vendre un jeu au grand public pour son histoire que pour ses particularités de gameplay.

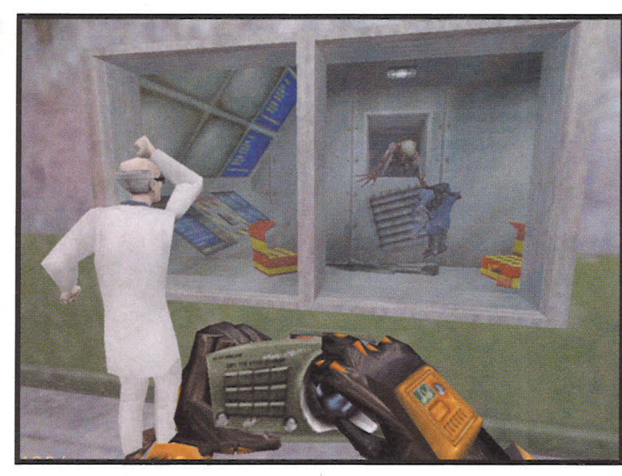



Deus Ex.

### AND THE WINNER IS…

Comme le hasard fait bien les choses, au moment où on décide de vous parler un peu du sujet, le « storytelling » vidéoludique fait la une de l'actualité : la prestigieuse Writers Guild of America (en gros, la guilde des scénaristes hollywoodiens) annonce qu'un prix spécial sera désormais décerné aux meilleurs scribouillards du jeu vidéo dès le début de l'année 2008. BioShock bientôt primé aux Oscars ? On n'en est pas encore là, mais ça en prend clairement le chemin.




Half-Life 1 :
Un exemple de storytelling réussi et immersif.

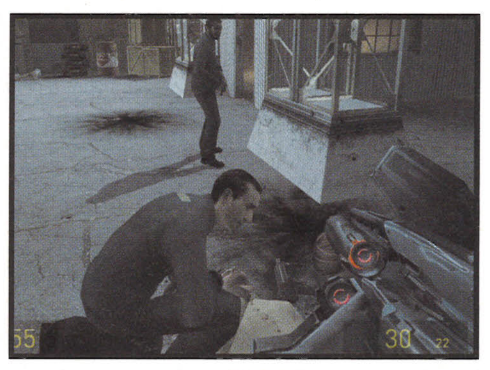
## TOUT OU RIEN ?

Si l'on devait se risquer à schématiser grossièrement le « storytelling », on pourrait aujourd'hui considérer qu'il existe principalement trois écoles. D'un côté, l'école « Will Wright », dont l'objectif n'est pas d'imposer une histoire au joueur, mais plutôt de lui donner tous les outils dont il a besoin pour en raconter une. C'est le cas notamment des Sims, ou plus récemment de Spore, qui constituent essentiellement de grands bacs à sable avec lesquels le joueur peut s'essayer au boulot de scénariste et imaginer sa propre aventure avec les outils mis à sa disposition par les développeurs. Inconvénient majeur : on court le risque de se retrouver au final avec une histoire pas très intéressante, dont la qualité dépend en grande partie de l'implication du joueur. De l'autre côté, on a des titres comme Half-Life, où le joueur suit une trame préexistante en influant de manière finalement très limitée sur son déroulement. Mais là non plus, tout n'est pas rose : même la plus sexy des histoires, avec ses moments forts et ses rushs d'adrénaline, peut être source d'importantes frustrations dès lors qu'elle en devient trop dirigiste. Même si elle tente par de nombreux artifices de donner l'illusion du contraire.

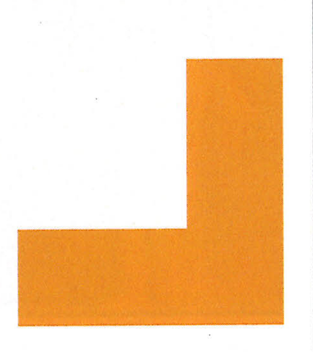
Pac-Man : « eat, kill, run » ou le storytelling dans sa plus simple expression.

## UN JUSTE MILIEU

À mi-chemin entre ces deux extrêmes, on a ce qu'on appelle en anglais les « linked sandbox », qu'on pourrait traduire par « bacs à sable liés ». On conserve l'idée de trame générale, mais on la subdivise en plusieurs parties dans lesquelles on laisse au joueur une liberté plus importante. Grosso modo, le joueur suit donc une progression linéaire classique (d'un point A à un point B, d'un point B à un point C, etc.) mais la manière dont il rejoint ces différents « check points » est laissée à son appréciation, en fonction des outils disponibles dans le jeu. Lors de sa conférence sur le sujet à la dernière GDC, Warren Spector expliquait parfaitement les bénéfices d'une telle méthode. Dans Deus Ex, ils avaient intégré dans l'équipement disponible de petites charges explosives, baptisées « LAM », qu'on pouvait coller sur n'importe quelle surface. Et certains joueurs plus futés que d'autres en avaient détourné l'utilisation pour se fabriquer de véritables échelles leur permettant d'escalader des murs et progresser différemment. Dès lors, même si l'on n'influe que très légèrement sur


Half-Life 2 :
Nettement moins convaincant que son prédécesseur, le scenario d'HL2 se perdait dans la complexité et l'effet de manche.





l'histoire générale, on a malgré tout la satisfaction de voir nos neurones mis à contribution autrement qu'en essayant de marcher dans les pas des développeurs.

## ON N'A PLUS 15 ANS

On le voit, il existe à l'heure actuelle plusieurs manières d'aborder la scénarisation d'un jeu vidéo. La meilleure étant probablement celle qui relève du compromis entre jolie histoire qui tient la route et liberté d'action. Un équilibre pas toujours facile à trouver mais vers lequel tendent de plus en plus de titres modernes. Et ça, c'est plutôt une bonne nouvelle. Malheureusement, les aventures que nous content les développeurs souffrent encore trop souvent de la nature même du média par lequel elles s'expriment. Je m'explique : le jeu vidéo a toujours été associé à un public jeune, immature, avide de quêtes liées à leurs fantasmes de pouvoir. Et forcément, ça s'est souvent ressenti dans les scénarios qu'on nous propose de vivre. Le jeu vidéo a eu jusqu'ici beaucoup de mal à se diversifier, à sortir de ce carcan réducteur et, de ce côté-là, il y a encore clairement du boulot à faire. Des titres comme BioShock ouvrent la voie, en proposant du contenu plus adulte, lorgnant carrément du côté de la sociologie et de l'étude de mœurs. Et le fait qu'un tel titre semble rencontrer un succès assez inattendu augure peut-être de jours meilleurs pour ceux qui attendent un peu plus que le sempiternel « eat, kill and run ».

## UN NOUVEL ESPOIR

L'ami Spector faisait d'ailleurs un parallèle intéressant entre cinéma et jeu vidéo : les films, alors qu'il s'agit de médias passifs, réussissent à nous impliquer émotionnellement dans leur trame, performance à laquelle ne parviennent pas encore les jeux, sauf à singer le septième art en proposant une intrigue millimétrée et immuable. La solution ? Elle est simple et complexe à la fois : il faut que le jeu vidéo trouve son angle propre, celui qui permettra de conjuguer interactivité et narration. Et, ô surprise, c'est dans

## LECTURES CONSEILLÉES

Si le sujet vous intéresse, j'ai comme d'habitude quelques petits sites à vous recommander pour approfondir votre culture. En vrac, les URL qui vont bien à bookmarker :

The Writing Show (www.writingshow.com/) : site et podcast généraliste sur les métiers de l'écriture, tenu par Paula Berinstein.

Be The Story (www.bethestory.com) : Tim King a bossé un peu dans les jeux vidéo, et s'intéresse également à l'écriture sous toutes ses formes. Une mine d'infos pertinentes pour ceux qui redoutent la page blanche.

Gamasutra (www.gamasutra.com) : Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce merveilleux site, c'est l'occasion d'aller y faire un tour. On y décortique tous les métiers du jeu vidéo et on y parle de plus en plus de « storytelling ».

Stories for Games (www.storiesforgames.com/) : Le site officiel de Susan O'Connor, « la » scénariste de jeu vidéo en vogue du moment.

En bonus, je vous conseille également la lecture du blog de Warren Spector (Deus Ex, Junction Point Studios) : le monsieur a beaucoup de choses à dire sur le storytelling. Et en plus, il est passionnant à lire. http://junctionpoint.wordpress.com/



Tim King.



Warren Spector.




Les Sims : l'archétype du bac à sable.





Spore.

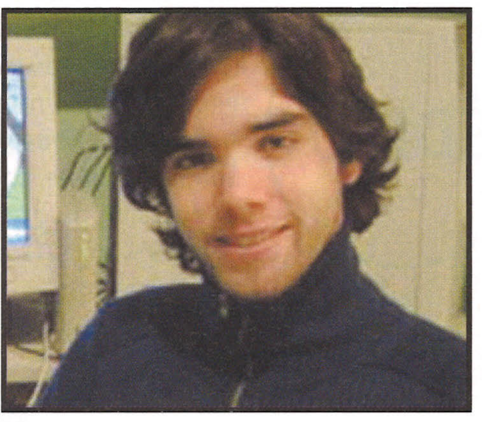
Utopia : une nouvelle manière d'appréhender l'interaction entre histoire et gameplay.

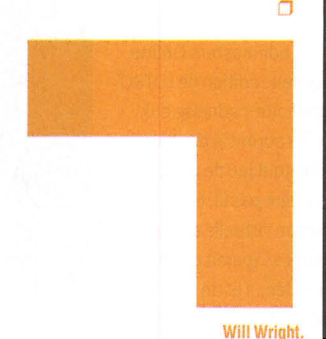


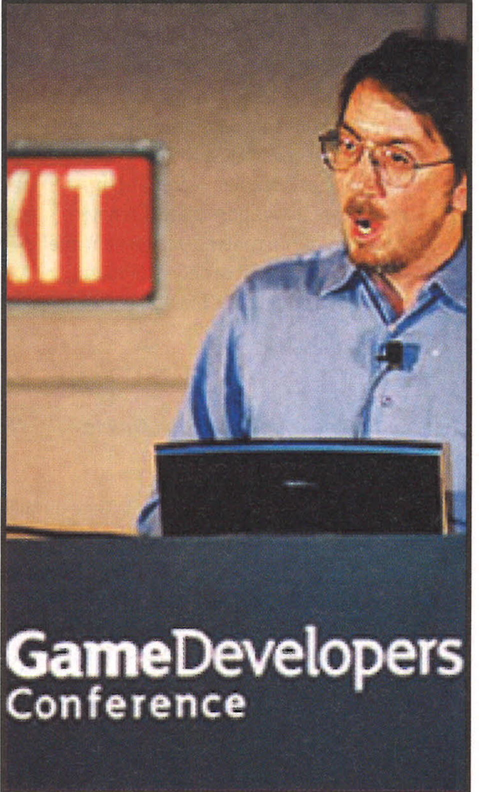

l'ombre des gros éditeurs, du côté de nos amis les développeurs indépendants, qu'on trouve les pistes les plus intéressantes, regroupées sous le label « interactive storytelling ». L'un de ces projets nous a été présenté à la dernière GDC par Santiago Siri, développeur argentin, qui travaille actuellement sur Utopia (www.evoluxion.com/utopia/). Son constat est simple : la plupart des jeux dits « politiques » se cantonnent généralement aux aspects économiques et militaires en oubliant l'essentiel. Siri veut créer un titre qui s'intéresse enfin aux vraies questions de société : l'avortement, la peine de mort... bref, des problématiques qui nous touchent dans notre vie quotidienne. Mais pour y parvenir, impossible de passer par des mécanismes de gameplay classiques : Siri a donc entamé le développement d'un outil de narration propre et original, impliquant des interactions poussées avec une I.A. capable de dialoguer avec le joueur, de réagir en fonction de ses choix et de lui offrir au final une intrigue qui colle à ses aspirations.

## CE SERA MIEUX DEMAIN

Le jeu vidéo souffre donc actuellement de deux lacunes majeures : le manque de maturité des scénarios qu'on nous propose (que celui qui n'en a jamais eu marre de jouer pour la 1000e fois un mercenaire suréquipé chassant de l'alien sur une planète hostile me jette la première pierre) et la difficulté de faire participer concrètement le joueur au récit. Le premier problème est en bonne voie de résolution. Le jeu vidéo commence à avoir ses « grands noms » du scénario, comme Harvey Smith (Midway Games) nous en parlait dans un précédent dossier : l'avenir du storytelling dans les jeux vidéo passera immanquablement par la création d'un moteur dédié à cette partie du game design, au même titre que le moteur 3D ou physique. Puis, quand les progrès en intelligence artificielle le permettront, on pourra alors tendre vers des jeux « réactifs » qui sauront s'adapter à notre style de jeu et anticiper nos attentes, qui donneront d'autres choix qu'avancer ou mourir. Paradoxalement, alors que le jeu vidéo constitue le média interactif par excellence, il n'a pas encore réussi à intégrer cette interactivité dans le processus narratif : offrir à chaque joueur une expérience de jeu unique et différente, tout en racontant une histoire intéressante. ❐


Santiago Siri.





Will Wright.





*Aion : The Tower of Eternity*

## IL PREND ENFIN SON ENVOL

Il y a des jours où parler coréen serait plus qu'appréciable. Comme pour profiter du bêta-test d'Aion, lancé dernièrement en Corée par NCsoft. Du coup, au lieu d'essayer ce MMO et voir ce qu'il a dans le ventre, on se contente d'une énième présentation. Au moins, ça vous rafraîchira la mémoire. Le gros du concept se situe autour de deux points précis : les affrontements PvP (joueurs contre joueurs) via des sièges de forts, et la possibilité d'obtenir une aptitude de vol pour se déplacer et combattre par les airs. Ajoutez à ça tous les ingrédients classiques comme l'artisanat, les combos de compétences entre personnages et j'en passe. À l'heure actuelle, aucune date n'a été annoncée concernant un bêta-test dans une langue plus compréhensible, genre l'anglais. Il ne reste qu'une chose à faire : admirer les artworks. Vous pouvez aussi prier pour que ce MMO soit aussi fun qu'il en a l'air en attendant sa sortie en 2008.

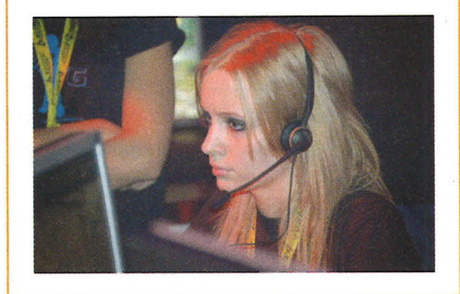
## ÉDITO

**QUEL EST L'ÉLÉMENT QUI NOUS POUSSE À JOUER DES HEURES SUR UN TITRE ONLINE ? SON SYSTÈME PVP ? SON ORIENTATION ROLEPLAY ? SA COMMUNAUTÉ ? LA PUISSANCE DE L'ÉQUIPEMENT PROPOSÉ ? ON A TOUS DES MOTIVATIONS ET DES ENVIES DIFFÉRENTES. JOUEURS DE TOUT HORIZON, RESPECTONS-NOUS ! NON, JE DÉCONNE, CONTINUER DE POLLUER LES FORUMS DE TROLLS EN TOUT GENRE, INSULTEZ-VOUS... ÇA DONNE DES « CLICS » AUX SITES WEB ET ÇA NOUS FAIT RIRE EN PRIME !**

*Miss Video Game 2007*

## FALLAIT BIEN QUE ÇA ARRIVE

Le concept de la MVG (Miss Video Game) est d'élire la meilleure joueuse de jeu vidéo suite à une compétition sur différents titres : Mario Kart, CS Source, Guitar Hero 3, Brain Age 2 et Racing Challenge. Et c'est l'Américaine Lauren qui remporte le titre de Miss Jeux Vidéo 2007 avec en prime un voyage au Mexique pour faire bronzette, 1000 dollars en poche et une Wii pour s'agiter devant sa télé. La Française Lara est, quant à elle, montée sur la troisième marche du podium.
Les demoiselles peuvent s'inscrire pour participer à ce genre de compét' bien cliché en suivant ce lien : www.missvideogame.com.
Les kevins sont déjà en train de taper l'adresse sur leur browser mais pour d'autres raisons.



*Exteel*

## C'EST PARTI

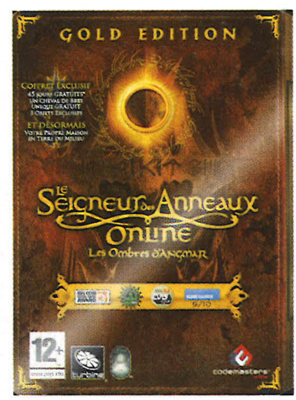
Depuis la mi-novembre, le bêta-test d'Exteel a enfin été ouvert à tous par NCsoft. Ce qui annule le NDA (clause de non divulgation).
Pour rappel, ce MMO propose aux joueurs d'incarner un robot dans un univers très manga. Exteel devrait suivre le modèle économique Free2play : accès au jeu gratuitement avec possibilité d'acheter des objets ou du contenu. Maintenant que les langues peuvent se délier, on vous parle de ce produit très bientôt.



*Le Seigneur des Anneaux Online*

## L'ÉDITION EN OR






Afin de peupler davantage la Terre du Milieu, Codemasters Online Gaming a décidé de mettre en vente une nouvelle édition de LOTRO (Lord of the Ring Online). Nommée Gold Edition, cette boîte s'adresse aux nouveaux joueurs. Pour leur souhaiter la bienvenue, ils auront le droit à quelques cadeaux. Comme la monture cheval de Bree, tout jeu de mot avec de la viande et du fromage est proscrit. Mais ça ne s'arrête pas là. Cette version offre la possibilité de personnaliser votre maison virtuelle avec un super-paillasson (sans déconner), des bougies parfumées (paraît que les Hobbits ça pue, en même temps l'odeur dans un jeu vidéo...) et un fer à cheval porte-bonheur (on sait jamais si votre perso a la poisse pour les loots). Sans compter une période de jeu gratuit de 45 jours. Le pire c'est qu'il doit y avoir des gens payés très cher pour pondre du contenu bonus aussi foireux.

*Phantasy Star Universe : Ambition of the Illuminus*

## L'EXTENSION QUI SE SUFFIT À ELLE-MÊME

De nouveaux types d'armes et armures, des environnements supplémentaires à découvrir et des quêtes fraîchement créées pour l'occasion… C'est la liste non exhaustive du contenu prévu pour la prochaine extension de Phantasy Star Universe. Pour info, Ambition of the Illuminus devrait voir le jour le 11 janvier 2008 sur PC. Chose appréciable, cette version est complète et ne nécessite pas le jeu d'origine pour pouvoir profiter de son contenu.



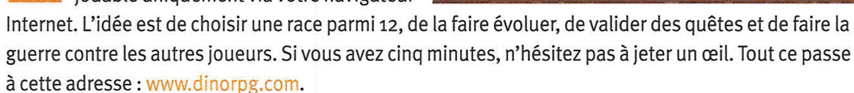




*DinoRPG*

## LE MMO ANTÉDILUVIEN

DinoRPG est un titre exclusivement online, jouable uniquement via votre navigateur Internet. L'idée est de choisir une race parmi 12, de la faire évoluer, de valider des quêtes et de faire la guerre contre les autres joueurs. Si vous avez cinq minutes, n'hésitez pas à jeter un œil. Tout ce passe à cette adresse : www.dinorpg.com.



*City of Heroes*

## C'EST PAS LA CINQUIÈME ROUE DU CARROSSE



Comme vous le savez sûrement, NCsoft possède désormais tous les droits sur la franchise City of. Une série de MMO basée dans l'univers des super-héros et développée par Cryptik Studios. Cryptik ne faisant plus partie de NCsoft, ce dernier a décidé d'ouvrir un nouveau studio de développement à Mountain View en Californie. Ceci dans le but de relancer les City of, d'y ajouter du contenu, des mises à jour et tout ce dont les abonnés ont droit. Reste à voir ce que l'avenir réserve à City of Heroes et City of Villains.

*esport*

## UN PEU DE DISCIPLINE QUE DIABLE

Le monde du esport est soumis à des règles bien précises qu'il vaut mieux respecter au risque de se faire éjecter de certaines compétitions. C'est le cas de la Team féminine forZe qui vient de se faire exclure de l'ESL Major Series. Les filles ont cumulé sept pénalités mineures et deux majeures comme le retard à des matchs, des rapports de parties non remplis, etc. Notez que les forZe étaient également suspectées d'aliasing (faire jouer quelqu'un d'autre à sa place). Comme quoi le pro-gaming féminin n'est pas si rose que ça.

*Elder Scroll Online*

## ENFIN UN MORROWIND SAUCE MMO ?

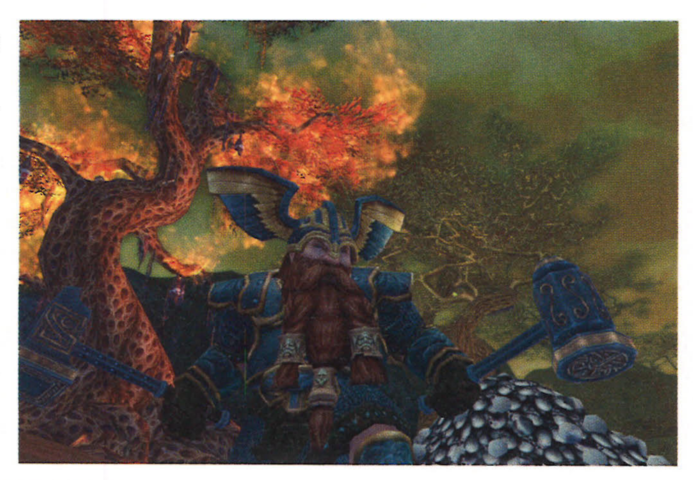
Ne vous emballez pas en voyant le titre de la news. Elder Scroll Online n'est, pour le moment, qu'à l'état de vague rumeur. Gardez juste en tête que selon le studio de développement Bethesda, le nom de site « elderscrollsonline.com » a été réservé de manière préventive. De façon à ce qu'aucun petit malin ne se l'approprie. Pour l'instant, il ne sert à rien de taper cette adresse sur votre browser puisque vous tomberez sur… rien. Alors soit, messieurs les développeurs, on attendra une annonce officielle, mais comme le dit très bien cet adage fraîchement inventé : il n'y a pas de site officiel sans jeu.



*Warhammer Online*

## LA MASCARADE

Le développement de Warhammer Online semble particulièrement chaotique. Report de la date de sortie à de nombreuses reprises, fermeture soudaine du bêta-test… Malgré la vague de licenciements économiques, EA Mythic insiste pour dire que tout se passe bien pour leur bébé. Difficile à croire puisque ce MMO est une nouvelle fois repoussé. Côté date, ça reste évidemment flou. Espérons juste pour les fans que Warhammer Online voit le jour avant la fin 2008.



*Lineage II : The Kamael*

## L'EXTENSION DE NOËL

C'est une habitude depuis sa sortie en 2004, Lineage II voit son contenu s'étoffer par le biais de mises à jour prévues minutieusement par NCsoft. Ces extensions totalement gratuites débarquent sur les serveurs environ tous les 6 à 8 mois. Avec l'arrivée d'une nouvelle race (les fameux Kamael), certains auront peut-être envie de fouler les terres d'Aden. Il faut donc savoir où vous mettez les pieds. Sachez que Lineage II offre un monde entièrement ouvert au PvP, dont la mort de votre avatar qui engendre une perte de point d'expérience avec la possibilité de voir son niveau diminuer. L'aspect psychologique des combats joue un rôle important puisque le niveau de votre agresseur n'est pas visible tout comme sa barre de vie et de mana. Tout ça fait de Lineage II un des MMO les plus hardcore concernant le PvP. Au programme de cette extension, découvrez trois nouvelles classes liées au Kamael : Berserker (combat de mêlée pour personnage masculin), Abalester (combat à distance pour personnage féminin) et Soul Breaker (magie pour les deux sexes). De nouveaux environnements sont implémentés, sans oublier une série d'armes fraîchement créée. Cet add-on permet également d'organiser des attaques de forteresses n'importe quand afin de bénéficier de nouveaux sorts et d'autres bonus. Auparavant, seuls les sièges de châteaux organisés par rapport à un calendrier précis étaient possibles. Naturellement, de nombreux ajustements de gameplay et d'autres petits détails font leur apparition. De quoi pousser certains à réactiver leur compte de jeu.

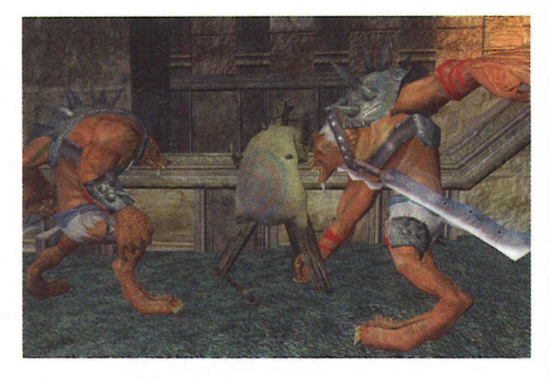
*Coupe du Monde de Jeux Vidéo*

## BYE BYE LA FRANCE

Habituellement organisée en France, l'ESWC (Electronic Sport World Cup) changera de panorama pour son édition 2008. Les joueurs participant à la prochaine Coupe du Monde, organisée par Games-Services en partenariat avec Nvidia, bronzeront sous le soleil californien entre deux épreuves. Trop dure la vie de pro-gamer !

*Everquest II Rise of Kunark*

## UNE EXTENSION ET ÇA REPART



Le dernier add-on en date pour Everquest II est disponible depuis le 13 novembre. Que ce soit en boutique ou en téléchargement pour les feignants qui ne veulent pas bouger leurs petites fesses jusqu'au magasin du coin. Comme à l'accoutumée, l'extension apporte son lot d'équipements supplémentaires, de nouvelles zones, quêtes et plein de bonnes choses qui raviront très certainement les amateurs de ce MMO. C'est une bonne occasion de s'y remettre.

*Exalight*

# VOUS MONTEZ MADEMOISELLE ?

Tiens, ça me dit quelque chose ce jeu. Cette patte graphique ouais, et même ce gameplay… Diantre ! Oui ! On dirait du Empire of Sports ! Bingo, mon cher Sundin, Exalight est le second bébé du studio français F4, et il suit précisément le chemin emprunté par son collègue monozygote. Avec une petite différence quand même, ici, on préfère les courses de caisses plutôt que les courses à pied, c'est moins fatigant. Mais comme d'habitude, tout commence par la création de son avatar, qui appartiendra pour l'occasion à l'une des trois races dispo : les Piro Piro, sortes de hobbits kawaii un peu ridicules ; les Jawal, des humains qui ont un peu la classe (mais juste un peu) ; et les Zhuu, des robots ou des aliens, ou quelque chose dans ce genre. Sitôt propulsé dans l'univers correspondant, on se baladera dans les quartiers marchands pour acheter du matos, dans les quartiers résidentiels pour se pieuter et dans les quartiers dédiés à la course pour faire des courses, parce que le but du jeu c'est quand même d'être le meilleur pilote de la galaxie. Question tracés justement, si le level-design est franchement sympa, il faudra plus de vitesse et de power up pour convaincre les futurs adeptes. Autre petite déception : la qualité graphique des trois univers semble assez inégale. Si les quartiers Jawal sont plutôt réussis (quoique encore un peu vides), ceux alloués aux deux autres races sont moins aboutis, que ce soit au niveau technique ou au niveau artistique. Mais on chipote un peu hein, c'est juste une bêta et le concept général de ce MMO est loin d'être inintéressant !
On en reparle très bientôt. www.exalight.fr

SUNDIN






Les sensations de vitesse sont pour le moment trop peu prononcées. Malgré des vaisseaux pouvant aller jusqu'à plusieurs centaines de km/h.

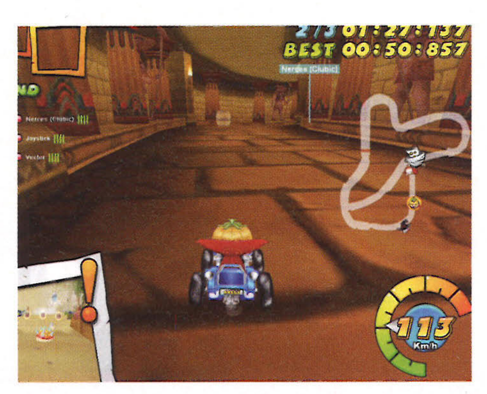



*Kart n'Crazy*

# NINTENDO N'A QU'À BIEN SE TENIR !

Qui me parle ? Tu veux quoi Cyd ? Tu vois pas que je suis en train de fumer tes chronos sur Sega Rally ? Tester Kart n'Crazy ? C'est quoi ce truc ? Le nouveau MMO Free2play de GOA ? J'en veux pas de ça ! De la course ? Aaaaahhh, ben dans ce cas alors… […] Voilà, je tenais à vous faire partager un peu de notre quotidien merveilleux et à vous raconter comment j'en suis arrivé là, à devoir vous parler de Kart n'Crazy. Bon, pour faire bref, imaginez un mélange entre Mario Kart pour le gameplay (une course de kart avec des power-up bien vicieux) et du Gunbound ou du Pangya pour l'environnement graphique (un truc coloré à te rendre aveugle pendant plusieurs heures) et la touche nian-nian (noms de circuits ridicules et musique abrutissante). Après quelques heures de pratique, moi je dis, ils se sont pas foulés les devs. Ils frôlent même le plagiat ! C'est tout simplement du Mario Kart mais sans Mario, Luigi, la princesse et leurs potes. Pas plus, pas moins. Heureusement, à l'instar de ses collègues de portail, c'est quand même sympa en multi. La prise en main est intuitive, les power-up assassins sont bien trouvés et le système d'XP garantit la petite addiction qui pousse à enchaîner les courses. Je vais donc quand même vous conseiller ce jeu, à vous qui n'avez jamais eu de console Nintendo, à vous qui avez du temps à tuer au bureau, à vous qui êtes complètement fan de kart et à vous qui rentrez dans la phase pré-pubère. Moi, je retourne sur Sega Rally. A+. www.goa.com

SUNDIN




Forcément, quand on passe du bain de sang de Jericho au joli petit éléphant bleu de Crazy Tao, ça fait bizarre.







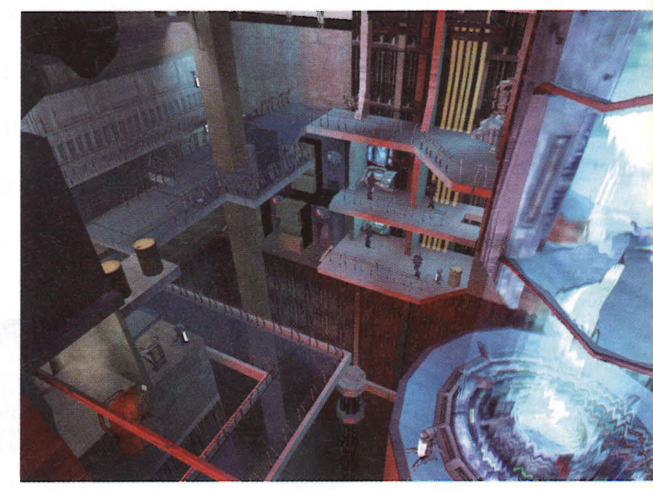
C'est pas Mario sous la ganache de citrouille ?



## *Pillars/City 7/Morrowind Stargate*

# POUR L'HIVER, LE MOD SE MET AU NOIR ET BLANC

**PRENEZ UN JEU, DONNEZ-LUI CINQ MINUTES D'AVANCE, LÂCHEZ LES MODDEURS SUR SA TRACE. MÊME AVEC LA MEILLEURE VOLONTÉ DU MONDE ET LES PLUS BELLES CHAUSSURES DE SPRINT, JE NE DONNE PAS CHER DE SA PEAU.**

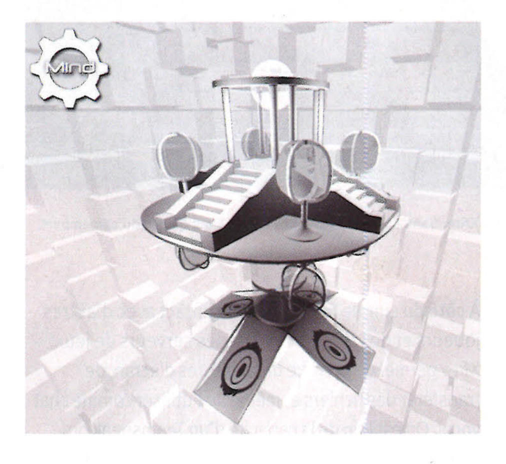


**Une minute de silence pour tous ceux qui croyaient en Episode 2 et hop, je retourne à City 7.**



**J'ai beau faire mon narquois, je serai le premier à tester Morrowind Stargate quand il sortira.**

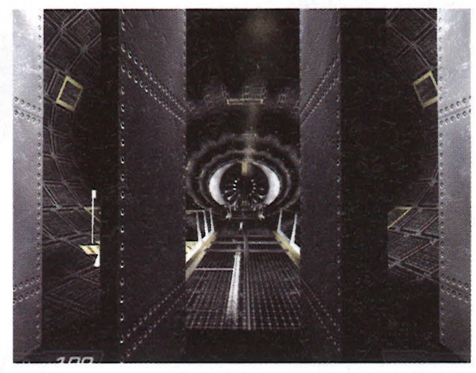
Les moddeurs, ils ont du flair vous voyez. Pas le genre à lâcher une proie avant de lui avoir totalement refait la façade. Et bon, honnêtement, le résultat n'est pas toujours beau à voir. Ben oui, être moddeur, c'est un peu comme faire de la chirurgie esthétique. On se retrouve parfois avec des Cecilia, parfois avec des Demi Moore. C'est un peu la roulette russe et pour une conversion réussie, il faut souvent se taper cinq monstres à moitié ratés. Bref, aujourd'hui, j'avais envie de changer la donne et vous proposer quelques mods au style retro. Dans le genre, il y a tout d'abord Pillars, un mod Doom 3, qui rappelle à votre rétine la valeur de l'argentique. Rouge, blanc, noir, rouge, je vous avertis, vous allez pleurer des larmes de métal. L'ambiance à la Sin City est accrocheuse, le scénar orienté fracture sociale accrocheur et la bêta se télécharge ici : www.pillars.de.
On continue avec un autre mod Doom 3 rapidement évoqué par le père Yavin le mois dernier : Mind.
Ce dangereux motard a beau m'avoir coupé l'herbe sous le pied, qu'importe, voici à nouveau le lien, au cas où vous l'auriez zappé au milieu du flot de news que la fine équipe a dû vous déverser sur la tronche le mois dernier : www.neuro-lab.net.
Dans un ordre totalement différent, je vous invite à faire preuve de curiosité et à regarder dans votre chambre si Cyd n'y a pas planqué une caméra. Accessoirement, vous pouvez aussi aller faire un tour sur www.citypods.org, un projet pensé pour recenser les données atmosphériques en zone urbaine et les




traduire en environnement 3D noir et blanc. Ce n'est pas vraiment un jeu, mais que diable, les œillères ça va cinq minutes !

### 17 MOINS 10 ÉGAL TORONTO

Voilà pour l'ambiance années 30 et films muets. On revient les pieds sur Terre et tout de suite on se paie un méchant mal de tête en repensant à la soirée de la veille. Mais si, souvenez-vous. Vous aviez trois grammes d'alcool dans le sang et sous le coup de l'euphorie, vous avez fait l'erreur d'acquérir Episode 2 après tout le mal qu'avait pourtant pu en cire Lucky (et Dieu sait que le mal, il le dit bien ce fourbe). Alors maintenant, vous regrettez amèrement en vous disant : « Mais pourquoi ai-je fait cette erreur ? ». Allez, pas de pleurnicherie, ce simulateur de portes n'était



pas si mauvais et puis, j'ai trouvé de quoi vous consoler. Ça s'appelle City 7 : Toronto Conflict et ce mod Half Life 2 devrait être dispo sur www.torontoconflict.com à l'heure où vous lirez ces lignes. Cette extension propose deux à trois heures d'action continue, avec l'éternel Gordon Freeman en premier rôle.
On termine avec Morrowind Stargate (http://mod-stargate.rochmedia.com), un mod franchouillard pour Morrowind. Vous vous dites sans doute : ouah, mais Morrowind, ça sent trop le sapin ! Vous n'aurez pas tout à fait tort, mais que voulez-vous quand on est un moddeur âgé de 13 ans avec une vie de famille et des horaires de bureau super-chargés, forcément on n'avance pas aussi vite qu'un studio en sous-effectifs. En tout cas, le résultat en vaudra sûrement la chandelle : mélanger Morrowind et Stargate, ça vaut sûrement le coup d'œil. Même si je suis pas sûr que ce soit le meilleur exemple de bon goût qu'on puisse imaginer.
Euh, je viens de me relire là et je trouve que je suis un peu dur. Mais bon, j'ai la flemme de tout réécrire alors je vais miser sur le sens du second degré de Confidrin et prier très fort pour que ça ne fasse pas un tollé.
Eh oui, que voulez-vous, dans la communauté Mod, il ne fait pas bon être critique. Alors cynique, je vous raconte même pas...

TUTTLE

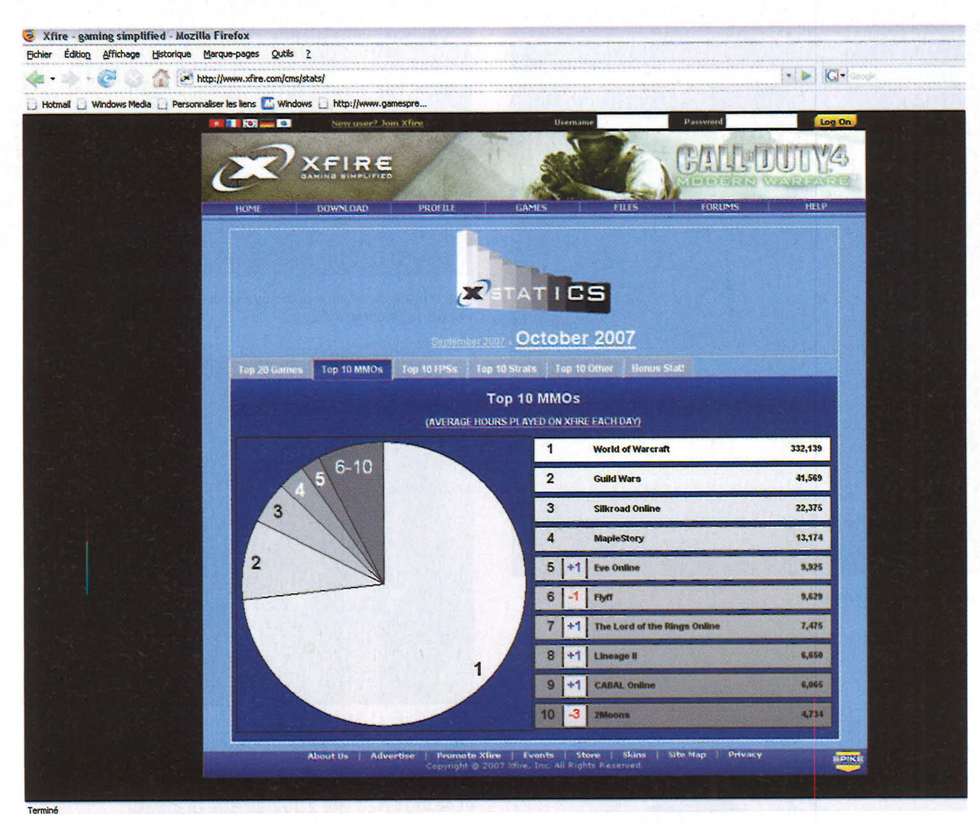
## Xfire

# COUTEAU SUISSE POUR GAMER

**XFIRE A PARCOURU DU CHEMIN, DEPUIS SA CRÉATION PAR GARRETT BLYTHE ET CHRIS KIRMSE DE LA SOCIÉTÉ ULTIMATE ARENA. LE DÉPART DE SES FONDATEURS N'EMPÊCHE PAS CE PETIT LOGICIEL DE POURSUIVRE SON DÉVELOPPEMENT ET DE RÉUNIR UNE COMMUNAUTÉ DE JOUEURS DE PLUS EN PLUS IMPORTANTE. DÉCOUVERTE DU MSN DES GAMERS.**



Frédéric Descamps, Marketing Senior chez Xfire.

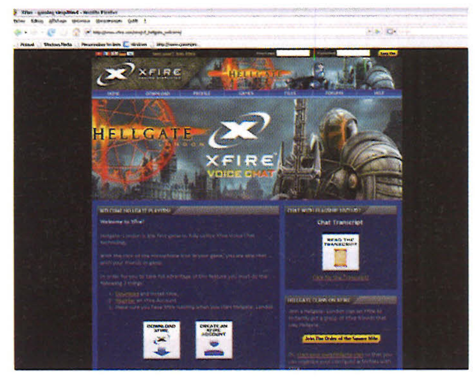



La moyenne d'heures passées sur les MMO par jour par les utilisateurs Xfire. Sans surprise, WoW bouffe les trois quarts du camembert.

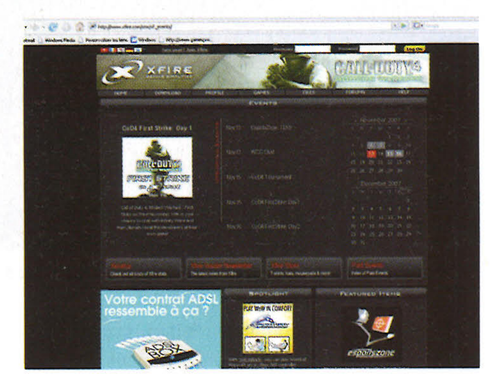
Le site officiel affiche fièrement un nombre d'utilisateurs avoisinant les 9 millions. Pourtant, Xfire reste encore peu ou mal connu. Si vous pensez qu'il s'agit d'un énième MSN, vous avez tout faux. Le chat n'est qu'une infime partie de ses possibilités, comme l'explique Frédéric Descamps (Marketing Senior chez Xfire) : « Le concept de Xfire est basé sur la communauté. Il crée un point de chute pour que les joueurs de tous horizons puissent garder le contact. Xfire détecte plus de 1 000 jeux et permet de voir à quel titre jouent vos amis. Pour les FPS comme Counter-Strike, vous pouvez même savoir sur quel serveur se trouvent les membres de votre friend list et utiliser l'option One Click Join pour les rejoindre instantanément ». Pour papoter, ce soft permet aussi de contacter vos potes, même s'ils ne sont pas sur le même titre que vous, comme le souligne Frédéric : « Xfire propose une interface unique s'affichant au-dessus du jeu auquel vous êtes en train de jouer et vous permettant de chatter d'un jeu à un autre (par exemple, de CS vers WoW) ou d'un jeu vers Windows, sans avoir à retourner sur le bureau Windows. L'utilisateur peut faire apparaître et disparaître l'interface à sa guise en utilisant une combinaison de touches ».

### MULTITÂCHES

À côté du simple fait de garder contact avec d'autres joueurs et de les rejoindre sur des serveurs de jeux, Xfire permet de prendre des captures d'écran, de transférer des fichiers et même de l'utiliser comme chat vocal. On est loin de la capacité d'un Teamspeak ou Ventrilo pour ceux qui désirent gérer des discussions avec un grand nombre de personnes. Mais c'est nickel pour 8 à 10 joueurs. Notez que depuis peu, il est possible de créer et gérer des guildes, clans, leagues,




Dans Hellgate, le chat vocal se fait via Xfire.




etc. Vous pouvez également accéder à des statistiques comme le nombre d'heures passées sur vos jeux favoris et également regarder des données plus poussées comme le nombre de tués par round sur certains titres.

### L'ÉVÉNEMENTIEL

Xfire ne s'arrête pas à ce côté pratique, comme nous l'explique Nicolas Cerrato (ancien manager de l'équipe good game, reconverti en Marketing Manager chez Xfire) : « Xfire organise régulièrement des événements de jeu en ligne (« Live Online Gaming Events ») regroupant jusqu'à plusieurs milliers de gamers en simultanée. En Europe, ces événements sont ciblés sur certains territoires et localisés dans les langues concernées. Il s'agit de sessions de jeu avec des pro-gamers, de chats en direct avec des figures de l'univers gaming (développeurs, pro-gamers, auteurs de science-fiction, etc.), de tournois, ou bien de la combinaison de plusieurs de ces éléments. Les événements sont regroupés sous trois grandes bannières : Xfire Trophy, Xfire Pro Night et Xfire EsportsZone. Par exemple, le 6 novembre, la « Xfire UK Pro Night » était organisée, ciblant le Royaume-Uni et réunissant certains des meilleurs gamers du pays ». Rendez-vous sur le site officiel (www.xfire.com) pour connaître le calendrier des événements et télécharger Xfire pour l'essayer. Ça ne mange pas de pain, c'est gratuit !

CYD



# DIGITALALSACE

**L'ÉVÉNEMENT EN LUI-MÊME OBLIGE À TIRER UN BILAN ASSEZ NÉGATIF : UN STAFF À LA RAMASSE, DE NOMBREUX RETARDS, DE GROS PROBLÈMES DE TRANSPORT POUR LES JOUEURS, ET J'EN PASSE. MAIS CONCENTRONS-NOUS SUR LES RÉSULTATS !**

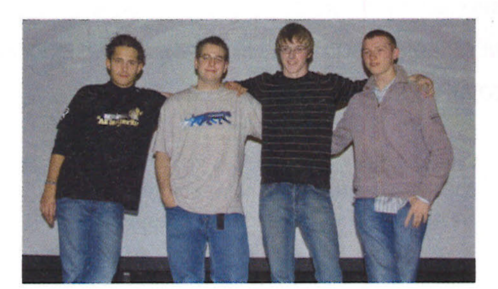
Premier tournoi General Series de la saison, la seconde édition de la Digitalsace accueillait les meilleurs joueurs et joueuses de France à Colmar les 27 et 28 octobre. Les nombreux lots hardware ainsi que les 8 500 euros répartis sur les quatre disciplines proposées (Counter-Strike masculin et féminin, Counter-Strike Source et Trackmania) ont convaincu les grosses écuries de se déplacer. Chez les filles, les nouvelles aAa, championnes du monde 2006 anciennement appelées btb, ont survolé les deux tournois CS féminins. Elles remportent d'abord, avec les Harmony qui finissent deuxième, deux places pour la Coupe de France. Ensuite, dans le tournoi européen, elles empochent 1000 euros et du hardware, en finissant devant deux gros calibres allemands. Le tournoi Counter-Strike Source a, lui, été encore plus chaotique. Il voit finalement s'imposer les WebOne à la surprise générale, face aux Hollandais de Fnatic pourtant archi-favoris. emuLate!, récent vainqueur à Seattle, était bien là pour le tournoi CS 1.6, et les autres équipes françaises rêvaient de les faire tomber. Mais emuLate! a su se montrer impérial, du début à la fin. Ils ont sorti G2G, mushkin et enfin dimension4 en finale. Seuls ces derniers auront réussi à leur prendre une map. Le compte en banque s'alourdit de 5 000 euros avec de surcroît une assise de leur domination encore plus flagrante. Décidément, emuLate! nage dans le bonheur. Pour finir, Lign des WebOne remporte le tournoi Trackmania Nations devant les aAa Linxor et Rapt.

BALDOURS

*Merci à www.team-aaa.com pour les photos.*

Impressionnantes, les aAa font coup double.





Le podium Trackmania Nations.



dimension4 force emuLate ! à jouer une troisième map.

# THE IEST 2007

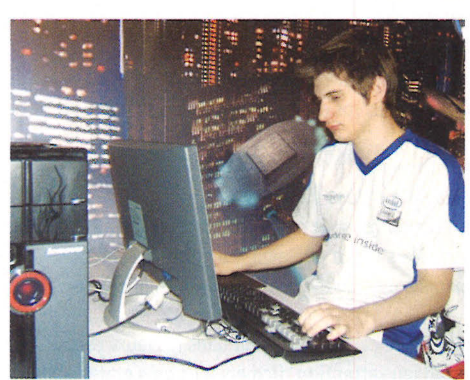
**DU 18 AU 21 OCTOBRE SE DÉROULAIT LA DEUXIÈME ÉDITION DE L'INTERNATIONAL ELECTRONIC SPORT TOURNAMENT À PÉKIN (WWW.THEIEST.COM), AVEC UNE DOMINATION FRANÇAISE SUR PRO EVOLUTION SOCCER 6.**

Quatre représentants français ont fait le déplacement : SmainGerrard ainsi que les aAa, SpanK et Myto, sur PES6, et ToD sur WarCraft III. Pour rappel, ce tournoi repose sur un principe d'invitations prestigieuses et très limitées en nombre. Douze joueurs seulement par disciplines, parmi lesquels on retrouvait les champions du monde de l'ESWC 2005 à 2007 sur PES (ArabianJoker, SpanK et S-Butcher) et de 2004 à 2007 sur WarCraft III (FoV, Grubby, Lucifer et SoJu). Entourés par des challengers de très haut niveau, ils se sont vus répartis dans quatre groupes de trois. À War3, aucun de ces champions du monde n'a dépassé le stade des poules et ils ont donc laissé place à un arbre final de quatre joueurs. Le Coréen Moon s'impose, sans rencontrer de réelle difficulté, devant ToD et le Chinois Sky. Le Français, 7 500 dollars en poche, confirme une fois de plus sa régularité au plus haut niveau mondial. Quant à Moon, il enchaîne les victoires, amasse les cash prizes, 15 000 dollars ici, et règne encore plus sur la scène internationale. Côté PES, Myto sort dès la première phase, SmainGerrard à la seconde et Spank atteint... la finale ! À la surprise générale, l'Allemand S-Butcher, champion du monde en titre, s'incline en demi-finale face à l'Indonésien Vega Villy. Loin d'être favori dans ce tournoi, ce dernier a su se hisser jusqu'à la finale où il s'incline face à SpanK (3-2 ; 0-1). Avec deux buts à l'extérieur, le champion de France monte sur la plus haute marche du podium après sa deuxième place l'an dernier et empoche le chèque de 15 000 dollars.

BALDOURS



La finale WarCraft 3.



ToD se prépare pour la finale.



Le Coréen Moon, intouchable.

*Réalisez vos propres vidéos World of Warcraft*

# TUTORIAL MOVIEMAKING SUR VEGAS

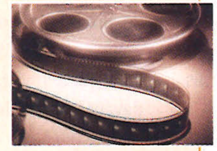
## CHAPITRE 1 : LES BASES

**QUI N'A JAMAIS EU ENVIE DE MONTRER À SES AMIS UNE VIDÉO DE SES EXPLOITS EN PVP ? DE RÉALISER UN BLOCKBUSTER AVEC DES CENTAINES D'ACTEURS ET DES BATAILLES ÉPIQUES ? OU SIMPLEMENT DE RÉALISER UN CLIP MUSICAL AVEC LE DERNIER HIT DU MOMENT ? C'EST POSSIBLE ET PLUS FACILE QU'ON NE LE PENSE. LES LOGICIELS NÉCESSAIRES SONT TRÈS INTUITIFS À UTILISER ET APRÈS QUELQUES HEURES D'ENTRAÎNEMENT, LES EFFETS LES PLUS COMPLEXES DU MONTAGE VIDÉO NE VOUS RÉSISTERONT PLUS.**

PAR NECKA

Qui suis-je, d'abord, pour venir vous donner des conseils ? Je m'appelle Necka, j'ai commencé le Moviemaking en 2005 quelques mois après la sortie de World Of Warcraft. Rapidement j'ai créé mes premières vidéos, c'est ainsi que j'ai appris à me servir des logiciels et à améliorer mes compétences. Entre décembre 2005 et mars 2007, j'ai réalisé la « Blow-Trilogie », visionnée par près de 300 000 personnes. Vous pouvez retrouver mes créations (vidéos et bandes-annonces) sur : www.blow-trilogy.blogspot.com.
Pendant plusieurs mois nous allons pas à pas voir les différentes fonctionnalités des logiciels en allant plus loin à chaque fois. Ce mois-ci, ce sont les bases de la création vidéo que nous allons travailler et plus tard nous verrons des étapes plus avancées comme l'incrustation de personnages sur fond bleu grâce à Wow Model Viewer, ainsi que des effets spéciaux plus évolués grâce à des plugins ou d'autres logiciels. Le dossier est réalisé sur Vegas 8.0 version anglaise et Fraps version 2.9.2.

### 1/ LES LOGICIELS



Pour réaliser la vidéo d'un jeu, un minimum de logiciels sont nécessaires. Vous les trouverez en version de démonstration (pour Fraps, Vegas et Divx) et en version complète (pour Virtual Dub et LameMP3) sur notre CD/DVD.

- **Fraps :** Va permettre l'acquisition des images d'un jeu et accessoirement d'afficher les FPS.
- **Sony Vegas :** C'est le logiciel dont on va se servir pour faire le montage de la vidéo.
- **Virtual Dub :** Nous permettra de compresser l'audio de la vidéo après l'encodage sous Vegas.
- **Codec LameMP3 :** C'est le codec dont on se servira pour encoder l'audio sous Virtual Dub.
- **Codec Divx :** C'est le codec dont on se servira pour encoder la vidéo sous Vegas.

### 2/ CONFIGURATION MATÉRIEL

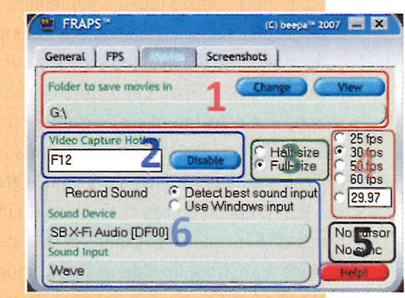
Il n'existe pas de configuration type pour créer une vidéo. Toutefois, il existe des restrictions importantes à connaître.L'encodage d'une vidéo peut être très long selon la durée de celle-ci et la quantité d'effets, transitions, masques, pistes etc. à intégrer. Un ordinateur équipé d'une mémoire vive importante et d'un processeur relativement puissant est donc de mise.
Un processeur Dual-Core sera grandement apprécié notamment par Fraps qui pose des limitations de résolution sur les processeurs Mono-Core : 1152 x 864. En dessous de cette résolution, votre enregistrement vidéo verra sa taille divisée par deux, ce qui a pour résultat une qualité d'image très mauvaise. Les processeurs Dual-Core, eux, peuvent enregistrer jusqu'à une résolution de 2560 x 1600. Mais attention, il vous faudra également une capacité de disque dur très importante car en 1680 x 1050 un enregistrement de 2 mn aura une taille de 4 Go.

**LES LOGICIELS UTILISÉS :**

Sony Vegas Pro 8.0 : www.sonycreativesoftware.com/download/step2.asp?DID=768
Fraps 2.9.2 : www.fraps.com/download.php
Codec Divx : www.divx.com/divx/windows/
Virtual Dub : www.virtualdub.org/download.html
Codec Lame MP3 3.97 : http://lame.sourceforge.net/download.php

### 3/ CONFIGURATION DE FRAPS

Une fois FRAPS installé et lancé, vous vous retrouverez face à 4 onglets de configuration.
**Le premier onglet (GENERAL)** permet de configurer les paramètres généraux comme le lancement de Fraps au démarrage en version minimisée ou pas.
**Le second onglet (FPS)** vous permet de configurer une touche pour afficher vos FPS ainsi que pour faire des benchmarks. La seule chose intéressante pour la création des vidéos est de placer l'affichage des FPS par Fraps dans un des coins de l'écran car lorsque vous enregistrez une vidéo les FPS apparaîtront en rouge, ce qui permet de ne pas se perdre et savoir si on enregistre ou pas.
**Le troisième onglet (MOVIES)** est celui affiché ci-contre et qu'il faut paramétrer :



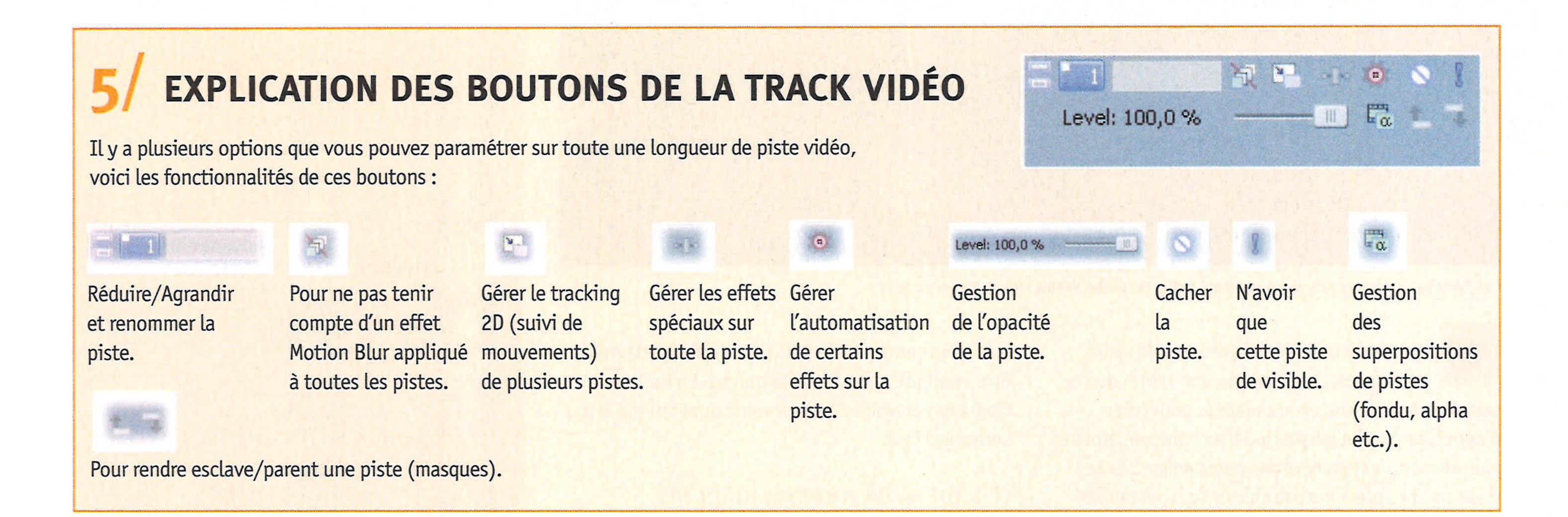

1 - Ici vous devez choisir un emplacement où seront sauvegardés vos enregistrements vidéos. Dans la mesure du possible, évitez le disque dur ou la partition où se trouve le jeu.
2 - Choisissez la touche qui vous servira à lancer l'enregistrement.
3 - Ici il faut cocher « Full Size ». Sinon, cela réduit la résolution de la vidéo par 2.
4 - Cette option sert à choisir la vitesse à laquelle vous enregistrerez. Il faut savoir qu'enregistrer plus d'images par seconde permet d'avoir un contrôle des ralentis très important. Mais il faut également un ordinateur qui suive, car souvent sur des scènes où il y a beaucoup d'action, les images par seconde chutent rapidement. Le mieux dans un premier temps est de mettre 30.
5 - Il est très important de cocher l'option « No Cursor » afin de cacher le curseur dans les jeux. Laissez décocher « No Sync ».
6 - Ici vous pouvez choisir d'enregistrer ou non les sons du jeu (attention, fichiers plus gros et demandant plus de ressources).

## 4 / L'INTERFACE DE SONY VEGAS

Voici à quoi ressemble Vegas lorsque vous le lancerez.
Le logiciel se décompose grossièrement en 2 zones de travail et 2 zones d'information.
**La zone 1** est l'explorateur de fichiers. Cette zone est modulable avec un système d'onglets. Nous reviendrons dessus après.
**La zone 2** est la fenêtre de prévisualisation de votre travail. Dans cette partie, il y a différents boutons qui vous permettent d'accéder aux propriétés de votre montage, d'afficher la prévisualisation en plein écran ou sur un écran secondaire, de diviser la prévisualisation en deux pour voir d'un côté la vidéo originale et de l'autre la version avec les effets spéciaux et un bouton pour choisir la qualité de votre prévisualisation.
**La zone 3** affiche des informations sur les propriétés de votre projet (résolution, vitesse, couleur), sur votre prévisualisation (résolution, vitesse et couleur), ainsi que le numéro de la frame en cours de visualisation.
**La zone 4** est la table de montage sur laquelle vous allez déposer vos fichiers vidéo (ou image/texte) et audio. Il n'y a pas de limites en nombre de pistes superposées. Concernant les onglets, voici ceux qui sont disponibles :

Explorer / Trimmer / Project Media / Media Manager / Transitions / Video FX / Media Generators

**L'onglet EXPLORER :** est l'explorateur de fichiers.
**L'onglet TRIMMER :** quand on ouvre une vidéo dans ce dernier, vous pouvez sélectionner un morceau à ajouter dans votre piste plutôt que d'ajouter l'enregistrement entier.
**L'onglet PROJECT MEDIA :** liste tous les médias (audio, vidéo, images etc.) utilisés dans votre projet.
**L'onglet MEDIA MANAGER :** est un outil pour gérer tous les médias de votre PC pour les intégrer plus facilement dans votre projet.
**L'onglet TRANSITIONS :** est un explorateur de toutes les transitions que vous pouvez appliquer sur vos pistes vidéo.
**L'onglet VIDEO FX :** est un explorateur de tous les effets spéciaux que vous pouvez appliquer sur vos pistes vidéo.
**L'onglet MEDIA GENERATORS :** est un générateur de médias tels que du texte, un générique roulant, des pistes de couleur, etc.

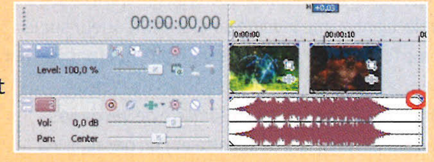


## 5/ EXPLICATION DES BOUTONS DE LA TRACK VIDÉO

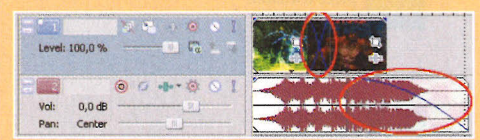
Il y a plusieurs options que vous pouvez paramétrer sur toute une longueur de piste vidéo, voici les fonctionnalités de ces boutons :

- Réduire/Agrandir et renommer la piste.
- Pour ne pas tenir compte d'un effet Motion Blur appliqué à toutes les pistes.
- Gérer le tracking 2D (suivi de mouvements) de plusieurs pistes.
- Gérer les effets spéciaux sur toute la piste.
- Gérer l'automatisation de certains effets sur la piste.
- Level: 100,0 % — Gestion de l'opacité de la piste.
- Cacher la piste.
- N'avoir que cette piste de visible.
- Gestion des superpositions de pistes (fondu, alpha etc.).
- Pour rendre esclave/parent une piste (masques).

## 6/ AJOUTER DES VIDÉOS ET SONS SUR LES PISTES




Pour commencer et vous entraîner à faire du montage, prenez 2 fichiers vidéo enregistrés sous Fraps en les faisant glisser de l'explorateur de média Vegas jusqu'à votre table de montage. Faites de même avec un fichier audio comme ci-contre. Tenez compte du coin bleu entouré en rouge sur cette image.
Ensuite il faut faire une transition entre les deux vidéos. Pour cela, faites un clic gauche sur la vidéo de droite et déplacez-la pour la faire chevaucher sur l'image de gauche. La durée de la transition dépendra de la durée du chevauchement.

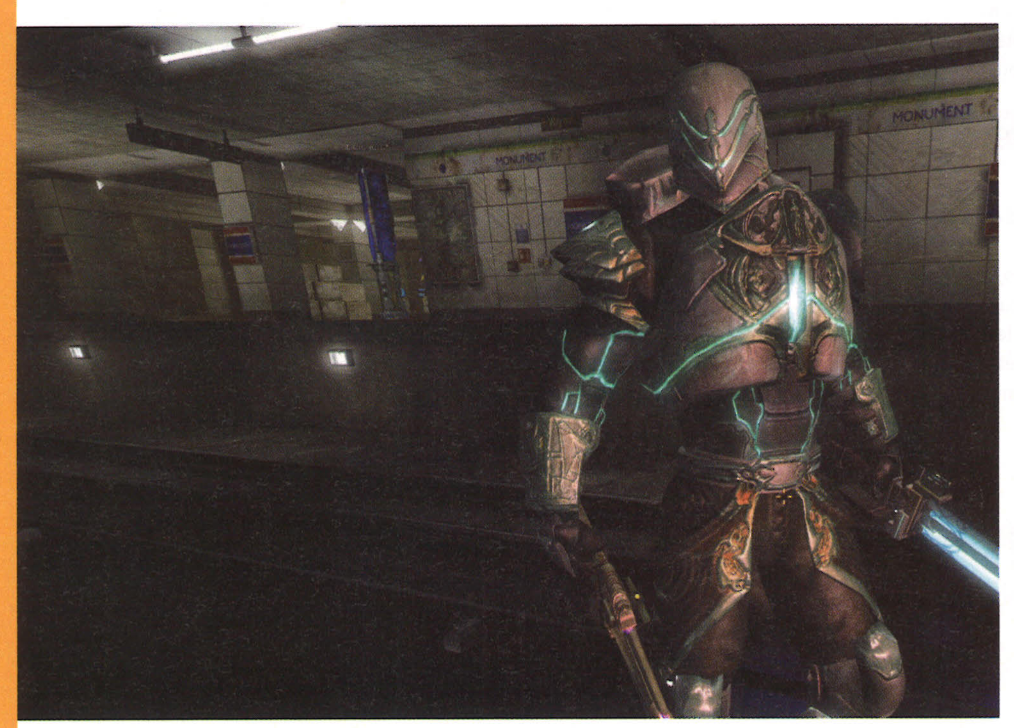



En rouge sur la piste vidéo, nous avons notre transition (un fondu par défaut) et en bas, puisque notre musique est plus longue que notre vidéo, il suffit de déplacer le triangle bleu entouré en rouge sur l'image au-dessus vers la gauche, afin de faire un fade out (fondu vers un silence). C'est tout pour ce mois-ci, vous pouvez commencer à comprendre l'interface des différents logiciels que nous avons vus, ainsi que l'ajout de piste vidéo et audio avec transition simple. Le mois prochain, nous irons plus loin en apprenant comment ajouter des effets spéciaux et des transitions plus élaborés, nous verrons également les ralentis et surtout comment transformer votre projet en véritable fichier vidéo.

# Hellgate London

## MULTIJOUEUR : ÉTAT DES LIEUX

**LA POLÉMIQUE AUTOUR D'HELLGATE VA BON TRAIN. ÇA ME RAPPELLE LA SORTIE DE DIABLO II, LE SACRÉ GRAAL DU HACK AND SLASH. IL Y AVAIT CEUX QUI TROUVAIENT ÇA MOCHE, CEUX QUI LE TROUVAIENT LIMITÉ ET RÉPÉTITIF ET CEUX QUI RÂLAIENT PARCE QUE BATTLE.NET ÉTAIT AUX FRAISES, SANS PARLER DES BUGS QUI PERMETTAIENT DE RÉCUPÉRER L'ÉQUIPEMENT D'AUTRES JOUEURS... HELLGATE SUIT-IL LA VOIE DE SON MAÎTRE ?**




Oui j'admire mon perso avec son armure qui brille. La touche Vanité, c'est fait pour ça non ?

Après avoir terminé Hellgate en solo sur la version test, je n'avais qu'une envie : que ce satané jeu voit le jour en multijoueur pour créer d'autres classes de persos, jouer en hardcore, trouver plus de matos et rejoindre des potes online... Et ce n'est pas mes premiers pas en multi qui ont refroidi mon envie de jouer au titre de Bill Roper (le papa de Diablo). Pourtant, il a vraiment de quoi agacer, ce Hellgate. J'ai rarement vu une telle différence de stabilité entre une version solo et multijoueur sur le même titre. Entre les erreurs mémoire qui font crasher le jeu, le lag dans certaines stations de métro, l'affichage du portrait et de la barre de vie de ses coéquipiers qui part en sucette et j'en passe, il y a de quoi râler (!). Et ne parlons pas du système de chat qui est franchement mal pensé. À moins de garder la fenêtre de dialogue ouverte et de gâcher ainsi une bonne partie de l'écran, il est difficile de savoir quand on vous parle. Il y a bien une minuscule icône qui clignote en guise d'avertisseur mais dans le feu de l'action, ça passe totalement inaperçu. Oui, sur la forme, le mode multi de Hellgate manque vraiment de finition. Comme à l'accoutumée avec le PC, d'ici quelques semaines, le plus gros des bugs devrait être éradiqué par le biais de patchs. En tout cas Flagship y travaille. Reste à voir à quel rythme le jeu sera mis à jour.

### CE N'EST NI UN MMORPG, NI UN FPS

Pour ce qui est du fond, il est nécessaire d'ouvrir une parenthèse sur le « genre » d'Hellgate afin de clarifier les choses. Certains y cherchent une sorte d'endroit convivial, de l'artisanat à foison et un monde vaste dans lequel ils pourraient partir en quête d'aventures aux côtés d'une horde de coéquipiers. Hellgate n'est PAS un MMORPG au sens classique du terme. Et je ne m'attarderai pas sur ceux qui pensent que Hellgate est un FPS dans lequel ils cherchent des level design mitonnés aux petits oignons et un moteur physique de la mort qui tue... No comment ! Ici, c'est du Diablo, bête et méchant. De l'addiction pure. Est-ce que taper des hordes de monstres et récupérer de l'équipement est plus répétitif qu'enchaîner 70 tours au volant de sa F1 ? Je répondrais juste : chacun son trip. Alors revenons à nos démons : jouer online à Hellgate, qu'est-ce que ça apporte ? Simplement retrouver ses



Il est pas mimi, le toutou du summoner ?



Le masque unique pour Halloween. Trop naze pour être efficace en combat.

### C'EST NOËL !

Les trois petites icônes situées à gauche de votre jauge d'énergie sont en fait un mini-jeu. Ce dernier permet de gagner des objets à la façon d'une loterie. Pour cela, il suffit d'aligner les trois icônes affichées. Pas très compliqué quand on sait à quoi tout ça correspond :

TYPE DE CRÉATURES À TUER :

 Bête
 Démon
 Spectral
 Nécro

TYPE DE DÉGÂTS À INFLIGER OU À ENCAISSER :

 Coups critiques
 Feu
 Electrique
 Spectral
 Toxic
 Physique

TYPE D'OBJETS À RÉCUPÉRER :

 Looter un objet vert ou de meilleure qualité
 Looter un mod
 Looter une arme de longue portée
 Looter une une arme de mêlée
 Looter une pièce d'armure

AUTRES :

 Compléter une quête



potes, leur filer des armes et armures flamboyantes puisque rien n'est lié, faire le concours de qui a la plus grosse sur la place publique et jouer en groupe pour le plaisir. Contrairement à Diablo II, Hellgate ne propose pas de système de loot où le plus rapide au clic se sert en premier et où le boulet qui a son inventaire plein regarde l'équipement disparaître sous ses yeux. Dans Hellgate, tous les objets que le personnage voit à l'écran après la mort d'une créature est invisible aux yeux des autres, donc pas question de se battre. On peut prendre le temps de trier, d'effectuer un aller-retour à la station grâce au module de téléportation sans risquer qu'un petit malin vole ce joli objet unique qui traîne sur le bord de la route. Puis commencer les négociations et faire monter les enchères. On imagine très bien que certaines armes et pièces d'armure deviendront de véritables trophées et monnaies d'échange dans les semaines à venir.

Côté points d'expérience, il est encore trop tôt pour savoir si grouper permet des phases de power-leveling à la manière des « blood-run » et « cow-run » dans D2. Par contre, pour ceux qui cherchent de vrais challenges, vous pouvez jeter un œil à l'encadré « modes anti-noob », vous aurez de quoi mouiller la chemise. Gardez en tête que Hellgate est un jeu qui se savoure sur la longueur. Il dévoile tous ces atouts au fil des niveaux et s'avère nettement plus profond qu'il veut bien le laisser paraître. Reste le sujet qui fâche : l'abonnement.

### C NUL FO PAYÈ !

Alors en ce qui concerne l'abonnement mensuel, sachez qu'il n'y a rien d'obligatoire. En multijoueur, vous pouvez accéder à toutes les classes, toutes les compétences, tous les niveaux disponibles à la sortie du jeu et même être recruté dans une guilde sans débourser un centime. Alors quel est l'intérêt de dépenser 9 euros par mois ? Payer donne la possibilité de créer 24 personnages au lieu de trois. Vous pouvez également devenir leader d'une guilde ou encore obtenir des objets spéciaux (des pets, des petits objets qui ajoutent des buffs, etc). Rien de vital en soi. À l'heure actuelle, les options les plus intéressantes de l'abonnement sont : le mode Hardcore et la possibilité de stocker deux fois plus d'objets dans sa banque. Sachez que si vous mettez fin à vos mensualités, les personnages et stockages supplémentaires ne sont plus accessibles. Mais toutes vos données restent sauvegardées sur les serveurs. Vous pouvez y accéder dès l'instant où vous sortirez votre carte bleue. Pour le futur des abonnés, Flagship a prévu de nouveaux monstres, armes, compétences, classes, des modes PvP (actuellement seul le duel est disponible pour tout le monde), des classements, des outils pour gérer au mieux sa guilde, des systèmes de RAID et bien d'autres choses. À vous de choisir le contenu qui vous fera ou pas débourser un abonnement mensuel. Pour ma part, le plus grand stockage dans la banque et le mode Hardcore ont suffi à me motiver. Oui je suis accro à Hellgate, et alors ?

CYD




**Les trois petites icônes, placées juste au-dessus de votre compétence clic droit, représentent un système de loterie. Si vous alignez les bons chiffres, vous aurez des loots.**





## LES MODES ANTI-NooB

**Alors comme ça, Hellgate, c'est facile ? C'est la balade de santé ? En normal, c'est sûr, mais les modes Hardcore (pour les abonnés) et Elite (pour tout le monde) disponibles après avoir terminé une fois l'aventure proposent un réel challenge. En Elite, les créatures sont plus puissantes, plus nombreuses, en somme c'est plus difficile. La grande question est de savoir si l'équipement est meilleur ? Il y a forcément plus d'objets disponibles puisque les monstres rares et uniques sont plus nombreux. Néanmoins, d'un point de vue de puissance, il semble que ça soit pareil qu'en normal. Le but est tout de même de jouer dans une difficulté accrue donc donner des armes surpuissantes ne servirait pas à grand-chose. Mais si ce mode n'est toujours pas assez difficile, vous pouvez tenter le Hardcore. Là, c'est simple, vous n'aurez qu'une seule vie. Lorsqu'une bande de démons a fini de vous bouffer les tripes, le personnage reste à l'état de fantôme. Vous ne pouvez alors que vous balader dans les stations de métro pour montrer aux autres quel niveau vous avez atteint. Oui, en Hardcore, la mort du perso oblige le joueur à tout recommencer. Pour les plus téméraires, vous pouvez cumuler la difficulté Elite avec le Hardcore. Si vous trouvez ça toujours trop facile, essayez avec un bandeau sur les yeux.**

*World in Conflict*

# TACTIQUES MULTIJOUEURS, ÉPISODE 2

**APRÈS VOUS AVOIR PRODIGUÉ LES PREMIERS SECOURS LE MOIS DERNIER, ON PASSE AUJOURD'HUI À LA VITESSE SUPÉRIEURE EN ESSAYANT DE CREUSER UN PEU DANS LE CŒUR DE CHAQUE RÔLE. ET POUR ÉCLAIRER VOTRE LANTERNE, ON A DEMANDÉ L'AVIS DES MEMBRES D'UN EXCELLENT CLAN FRANÇAIS !**

PAR SUNDIN



## AIR

Prénom : Fryderyk
Âge : 21
Pseudo : ]EMP[Fry

**Pour qui ?**
Il s'adresse spécialement aux joueurs qui ont une bonne vision d'ensemble et qui sont réactifs. Dans ce rôle, il faut être partout à la fois, aider ses coéquipiers sur différents fronts tout en maniant ses hélicos avec grande prudence du fait de leur fragilité.

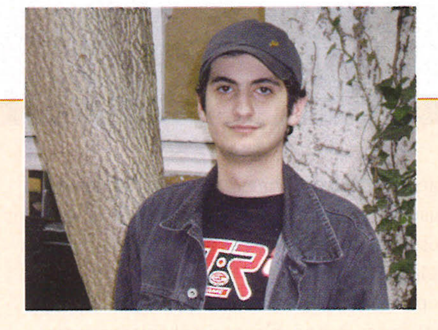
**Pourquoi ?**
Ce rôle fait état d'une puissance de feu incroyable, mais c'est aussi et sans doute, le rôle le plus tactique de WiC puisqu'il faut toujours être sur ses gardes, mobile et minutieux.

**Une stratégie perso ?**
La plupart des joueurs ne font pas de concessions et jouent soit hélico lourd soit hélico moyen, mais jamais les deux en même temps. Moi au contraire, j'utilise deux lourds avec quatre moyens au départ, pour m'attaquer aussi bien aux unités terrestres qu'aux hélicos ennemis. Bien sûr, ça demande une bonne dose de gestion.

**Est-ce que tu peux nous donner un conseil pour surnager dans le mode Assaut ?**
C'est clair qu'il est largement plus difficile d'évoluer librement en mode Assaut, où les deux équipes sont concentrées sur un seul point. Pour s'en sortir dans ce mode, il faut analyser les déplacements de la DCA ennemie et attaquer uniquement quand elle se trouve relativement loin du champ de bataille. Si ce n'est pas le cas, faites appel à vos coéquipiers (les Blindés en particulier) pour nettoyer tout ça.







## INFANTERIE

**Prénom : Thomas**
**Âge : 20**
**Pseudo : ]EMP[Ganon**

**Pour qui ?**
Ce rôle s'adresse aux joueurs patients et vigilants. Une seconde d'inattention et on peut se retrouver subitement sans rien.

**Pourquoi ?**
L'infanterie est certes très fragile, mais elle a l'avantage de pouvoir abattre n'importe quelle autre unité. Elle peut venir à bout des tanks, des hélicoptères et de l'infanterie adverses. Cette polyvalence est un gros atout.

**Une stratégie perso ?**
Contrairement aux autres, c'est un rôle où il faut s'éparpiller et non rester groupé. Chaque petite escouade doit emprunter un chemin différent puis se cacher dans les zones stratégiques sécurisées, comme des forêts ou des bâtiments. Le but est également d'avoir une zone d'action la plus large possible.

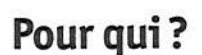
**Après avoir été snobée au départ, l'infanterie semble revenir en force. Tu as une explication à ce regain de popularité ?**
L'infanterie a été délaissée au départ car c'est un rôle très difficile à appréhender. Elle est lente et très fragile. Mais comme je le dis plus haut, elle peut se défendre contre tout, ce qui offre de larges perspectives dès qu'on arrive à bien la maîtriser. Donc oui, on peut dire qu'il y a une petite renaissance de l'infanterie puisque les joueurs sont de plus en plus expérimentés.





## SOUTIEN

**Prénom : Vincent**
**Âge : 24**
**Pseudo : ]EMP[Kw@xM@n**



**Pour qui ?**
Pour ceux qui aiment marquer des points facilement, pour ceux qui aiment se tenir à bonne distance du champ de bataille et pour ceux qui aiment aider leur équipe.

**Pourquoi ?**
C'est le rôle qui demande le plus de coopération et de coordination. J'aime ça !

**Une stratégie perso ?**
Plusieurs même. Si on préfère l'offensive, on peut partir sur deux DCA, trois ingénieurs et un hélico de reconnaissance qui va servir à repérer les hélicos ennemis. Si on préfère la défensive, on va choisir deux unités d'artillerie, deux DCA et deux jeeps de réparation commandées via les Aides Tactiques.

**Tu es plutôt artillerie, DCA ou réparation ?**
Je suis plutôt DCA et réparation. Le duo par excellence. Jamais l'un sans l'autre !





## LE CLAN ]EMP[

La team Empereur est née en 2003 sur le jeu Empires : L'Aube d'un Monde Nouveau (Activision). Le credo est simple (et il n'a pas changé) : des membres fidèles et un très bon niveau individuel et collectif. Jamais composée de plus de dix membres, la team a construit sa réputation sur Ground Control 2, à partir de 2004. Elle s'est ensuite un peu éparpillée jusqu'à se retrouver il y a quelques mois sur le nouveau titre de Massive, World in Conflict.



## BLINDÉS

**Prénom : Jonas**
**Âge : 23**
**Pseudo : ]EMP[sir.jonas**



**Prénom : Xavier**
**Âge : 24**
**Pseudo : ]EMP[Wampadala**

**Pour qui ?**
**Xavier :** Au premier abord, on pourrait se dire que les blindés sont faits pour les débutants. En réalité, ce rôle demande une gestion très tactique. Il faut savoir utiliser le terrain et déplacer ses troupes avec beaucoup d'intelligence.

**Pourquoi ?**
**Jonas :** Ce sont les blindés qui percutent et ouvrent la voix aux unités des collègues. Ce rôle est totalement inverse à celui de l'infanterie. Quand l'infanterie cherche patiemment à sécuriser une zone, le blindé part ouvrir des brèches. Il n'y a pas de calcul possible : jouer blindés, c'est aimer le contact et avoir l'esprit du « sacrifice » pour son équipe.

**Une stratégie perso ?**
**Jonas :** Deux chars lourds et deux moyens, ce qui nous fait un total de quatre chars. C'est important car la mobilité est un élément crucial dans ce rôle. Il faut sans cesse être en mouvement. Il faut aussi savoir encaisser les obus de manière tactique. Un char est plus fragile sur les côtés et sur l'arrière, donc il faut manipuler son véhicule avec intelligence et ne pas découvrir ses parties faibles (par exemple, mieux vaut reculer que faire un demi-tour). En cas d'attaque aérienne, il faut se disperser rapidement tout en déployant ses fumées. Et dans les batailles urbaines contre les chars ennemis, attaquez-vous au premier et au dernier char de la colonne, de sorte que les unités du milieu se retrouvent piégées quelques secondes.

**C'est pas frustrant de ne pouvoir (presque) rien faire contre les hélicos lourds ?**
**Xavier :** Si, très. Tout ce que tu peux faire, c'est balancer des fumigènes et hurler à tes coéquipiers de venir t'aider !





# Ça MRAM !

Voici quelques années que l'on entend parler de la MRAM, un format de mémoire censé révolutionner la mémoire flash. En partie, parce que contrairement à la Flash classique (NOR/NAND), elle utilise de l'énergie électrique, capturée à l'intérieur de la puce qui ne perdra pas sa charge avant quelques années. La MRAM a un fonctionnement plus proche de celui de nos disques durs en utilisant un stockage de type magnétique. Elle combine un tas d'avantages en étant très rapide, capable de tenir une grande densité de données et en supprimant un tas de problèmes liés à la mémoire NAND des clefs USB (qui ont une durée de vie limitée dans le temps). En gros, c'est la mémoire idéale, capable de remplacer nos barrettes de mémoire de PC, nos clefs USB et même un jour nos disques durs. Ce qui nous fait un peu penser au SED/FED pour les écrans LCD. Des technologies fantastiques sur le papier, mais qui n'en finissent jamais d'être retardées. Toshiba vient d'annoncer quelques petites nouveautés du côté de la MRAM avec l'enregistrement perpendiculaire des données, en gros une adaptation de la technique qui permet d'augmenter la taille de nos disques depuis quelques années. Et toujours pas de date pour la commercialisation des puces. Un jour, un jour…

Freescale fait partie des sociétés qui produisent des puces de MRAM, ils en sont pour l'instant à 512 Ko de mémoire, ce qui ne fait vraiment pas beaucoup…

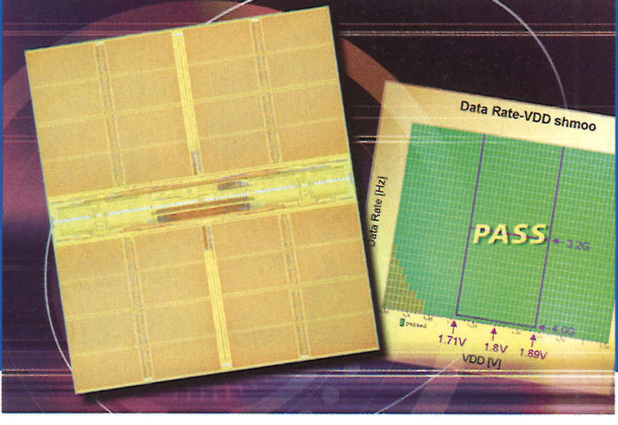
# Rambus is back!

**Nos grands amis sont de retour, je parle bien entendu de Rambus. Pour les petits jeunes, cette société avait été partenaire d'Intel lors du lancement du Pentium 4 avec son format de mémoire propriétaire. Elle avait été choisie car elle proposait une bande passante plus élevée, un partenaire idéal de l'architecture Netburst en quelque sorte. Vous connaissez l'histoire, problèmes de coûts, de disponibilité, et finalement c'est la DDR (standard ouvert) qui aura popularisé le Pentium 4. Ce à quoi Rambus a répondu par une série de procès, s'appuyant sur des brevets dont la validité est contestée par toute personne dont le Q.I. dépasse celui d'une loutre. Ou celui d'un juge puisque les procès se sont éternisés. Cela n'a pas empêché Rambus de continuer à vendre sa mémoire dans la Playstation 2 et même son dernier format en date, la XDR dans la PS3. On pensait qu'Intel avait été vacciné de cette alliance et qu'il n'y reviendrait pas. Sauf qu'en fait il va y revenir, puisqu'un communiqué de presse parle de la signature d'un accord entre les deux sociétés. On pense par exemple à une utilisation dans leurs futures cartes (graphiques) Larrabee. Enfin, on espère, c'est que l'on n'a pas trop envie de les revoir sur nos cartes mère…**

## Édito

**Cela fait quelques mois que l'on attendait une carte graphique performante et franchement abordable. On y est presque avec la 8800 GT de Nvidia dont le ticket d'entrée est d'un peu plus de 250 euros. Pour ceux qui ne veulent pas y mettre plus de 200 euros, il faudra attendre le mois prochain pour voir les prestations de la contre-attaque d'ATI : la Radeon HD 3850.**

**C_Wiz**




Une puce de XDR chez Elpida. C'est la XDR2 qui pourrait intéresser Intel selon notre toujours très bien informé coiffeur.

# ESA marche ?

Depuis quelques mois, la grande mode est au monitoring avec Intel et AMD qui s'y mettent. C'est en effet Nvidia qui avait lancé l'idée avec son logiciel Ntune. Afin de reprendre un peu le devant de la scène, le constructeur propose une nouveauté. Il s'agit d'un standard ouvert et non propriétaire. Avec la mémoire EPP, Nvidia a appris à ses dépens qu'il n'était pas bon de tenter d'imposer ses idées au reste de l'industrie quand on ne flirte pas avec une position dominante (n'est-ce pas Monsieur I.). L'idée est assez simple : rajouter une prise USB afin de récupérer les informations qu'ils comportent. Il peut s'agir par exemple des voltages pour une alimentation ou d'informations thermiques pour un boîtier. Une bien bonne idée en quelque sorte, reste à voir si ce standard prendra et si d'autres applications de monitoring (l'iTune d'Intel et l'OverDrive d'AMD) offriront le support de l'ESA…




# Le Prix du Phenom X4

**Entre 200 et 300 euros pour les trois modèles lancés qui vont venir faire face au Q6600 d'Intel. Match au sommet dans le prochain numéro !**



# GDDR5



Comme Qimonda n'avait pas encore de photo de GDDR5, voici une photo de GDDR3 à ne regarder qu'avec les yeux plissés.

Alors que la GDDR4 est boudée par l'industrie de la carte 3D à cause de ses prix trop élevés, la GDDR5 commence à montrer ses oreilles. C'est Qimonda (anciennement Infineon) qui est le premier à mettre à disposition ses puces que l'on devrait retrouver dans la future génération de cartes 3D prévues pour le milieu de l'année prochaine (R700 chez ATI par exemple).

# Radeon HD 3800

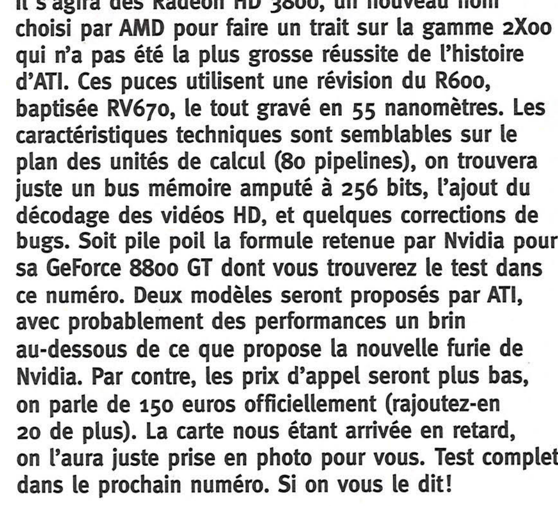



Elle n'est pas moche et elle ne fait vraiment pas de bruit.

O.K.! Cela devient maladif. Après avoir prédit que les 8800 GT s'appelleraient des 8700, voilà que celles que je vous avais présentées comme des Radeon HD 2950 ont changé de nom elles aussi. Il s'agira des Radeon HD 3800, un nouveau nom choisi par AMD pour faire un trait sur la gamme 2X00 qui n'a pas été la plus grosse réussite de l'histoire d'ATI. Ces puces utilisent une révision du R600, baptisée RV670, le tout gravé en 55 nanomètres. Les caractéristiques techniques sont semblables sur le plan des unités de calcul (80 pipelines), on trouvera juste un bus mémoire amputé à 256 bits, l'ajout du décodage des vidéos HD, et quelques corrections de bugs. Soit pile poil la formule retenue par Nvidia pour sa GeForce 8800 GT dont vous trouverez le test dans ce numéro. Deux modèles seront proposés par ATI, avec probablement des performances un brin au-dessous de ce que propose la nouvelle furie de Nvidia. Par contre, les prix d'appel seront plus bas, on parle de 150 euros officiellement (rajoutez-en 20 de plus). La carte nous étant arrivée en retard, on l'aura juste prise en photo pour vous. Test complet dans le prochain numéro. Si on vous le dit!

# 250 Go...

Par plateau, c'est la nouvelle densité de données proposée par Hitachi avec la révision de sa gamme T7K500. De quoi nous promettre des disques de 750 Go avec trois plateaux, et surtout une baisse de prix des modèles d'un tera-octet. Miam.



À quand les mêmes plateaux dans les gammes 7K pour des disques de 1.5 To ?

# Faites un vœu...

**N**ous étions heureux de voir le mois dernier que le nouveau Penryn d'Intel avait une consommation de 40% inférieure, à fréquence égale, à celle de la gamme Conroe. C'était très bien. Par contre, nous étions un peu fâchés sur la fréquence, faible, et le fait qu'on nous fasse attendre un trimestre de plus pour disposer d'une FSB de 1600 MHz. Nous n'étions donc pas très contents, sans oublier le fait qu'ils ont essayé de nous piquer notre 200e anniversaire. Alors comme pour se faire pardonner, Intel vient d'annoncer son Core 2 Quad QX9770, cadencé à 3.2 GHz et utilisant une fréquence de bus de 1600 MHz ! La mauvaise nouvelle, c'est le prix. Intel atteint un nouveau sommet avec 1400 euros. Le fait qu'il soit livré avec un nouveau ventilateur muni d'une led (bleue, bien entendu !) ne fera pas mieux passer la pilule...

Ce nouveau QX9770 devrait permettre à Intel de prendre encore un peu plus d'avance sur le plan des performances brutes pour gens trop riches.

# 45 aussi

**S**i Intel produit déjà en masse ses processeurs en 45 nanomètres (les Core 2 Penryn qui seront disponibles, là encore en masse, en janvier prochain), AMD ne veut pas être oublié. Son passage aux 65 nm étant pour le moins catastrophique, le constructeur a annoncé avoir déjà produit un premier wafer de puces en 45 nm. On ne sait pas grand-chose des techniques utilisées. Pour rappel, Intel a choisi l'ajout de métaux tels que le hafnium pour améliorer le rendement de ses puces. AMD ajoute même qu'il compte vendre ses puces en 45 nm d'ici au premier semestre 2008, un objectif ambitieux. Un poil trop ?










# Vengeance

**D**isons les choses simplement : si vous avez déjà survolé notre test de la 8800 GT, vous aurez vu que cette nouvelle petite carte met une intense raclée à la 8800 GTS. Cette carte qui était pourtant le choix d'un tas de joueurs cette année s'est retrouvée humiliée par la nouvelle venue. Les choses ne pouvaient pas durer ainsi, la GTS va, elle aussi, passer au G92. On trouvera 128 unités de shaders et un bus mémoire toujours à 256 bits (contre 320 précédemment). La carte devrait titiller encore plus fortement la GTX qui gardera l'avantage de sa bande passante mémoire pour les situations extrêmes (Bioshock sur un 30 pouces avec anti-aliasing, en gros). Les nouvelles 8800 GTS devraient être disponibles au moment où vous lirez ces lignes, équipées de 512 Mo de Ram.

# SD-H802A

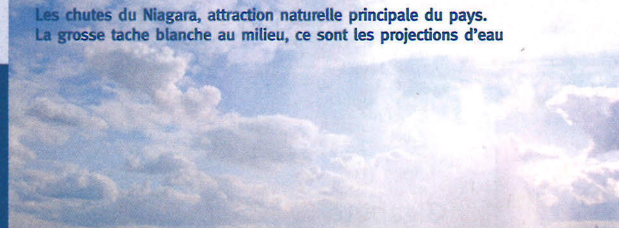



**L**e Blu-Ray a presque gagné la guerre des formats, mais si vous cherchez un moyen de regarder en HD, et pour pas cher, le HD-DVD de Transformers, j'ai une fantastique solution pour vous. Il s'appelle le SD-H802A, c'est fait par Toshiba, et il s'agit d'un lecteur de HD-DVD interne pour PC. De couleur noire, il a le mauvais goût de ne pas utiliser d'interface Serial ATA. Il est disponible pour une centaine d'euros. Ou alors, vous pouvez simplement vous contenter du DVD de Transformers et vous éloigner de votre télé. Ce sera presque aussi beau. Juré !



La feuille d'érable n'est pas le symbole du Canada pour rien, ces arbres sont partout.

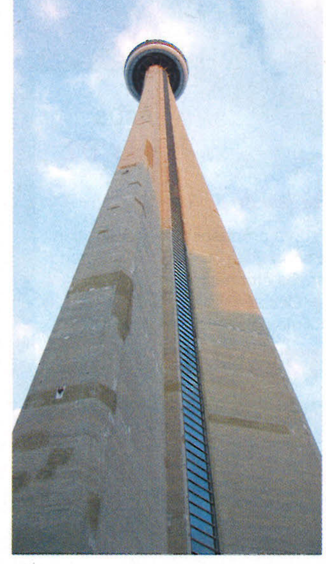
# Ma cavale AU CANADA



Les chutes du Niagara, attraction naturelle principale du pays. La grosse tache blanche au milieu, ce sont les projections d'eau

**« Dis, tu n'aurais pas envie d'aller au Canada, là ? Un super-voyage de presse avec le gouvernement de l'Ontario. Tu vas voir, en plus c'est à Toronto. »**

**C_Wiz**



533 mètres de haut pour la CN Tower, « monument » de Toronto et deuxième plus haute structure au monde.

Sans le savoir, notre cher rédacteur en chef venait de commettre le plus grand des crimes. Évoquer Toronto à un testeur matos, c'est un peu le comble de l'insulte. C'est en cette ville que s'est déroulé le lancement le plus terrible de l'Histoire, celui des X800 Pro d'ATI. Je me souviens... Une semaine sur place pour une journée de conférence (les billets d'avion sont moins chers), perdu sans guide dans une partie malfamée de la ville, sans rien à manger ni à boire. Un voyage pimenté par une compagnie aérienne en faillite (Air Canada) qui surbookait ses avions de 50 %. Une nuit entière à l'aéroport pour attendre un billet pour le lendemain sur un vol avec correspondance. Qu'il fallait payer de sa poche. Des années de thérapie pour oublier...

## La géo-politique pour les nuls

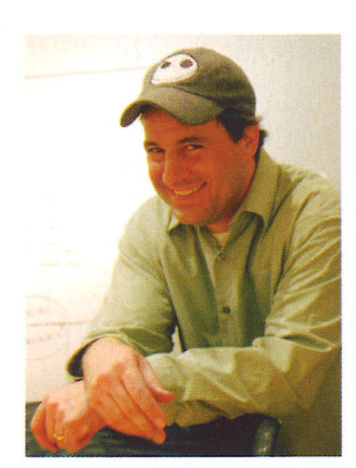
Arrêtons là les jérémiades. Pour ceux qui n'ont pas eu la chance d'aller au Canada, il y a plusieurs choses à savoir. C'est le second plus grand pays du monde en surface, plus grand que les États-Unis, même lorsque l'on intègre l'Alaska dans le calcul. Côté population, on retrouve moitié moins d'habitants qu'en France, quasiment tous regroupés près de la frontière avec leurs cousins américains. Le Canada reconnaît (toujours !) la Reine d'Angleterre comme sa souveraine même si en pratique il s'agit d'un pays indépendant. Yavin me fait également remarquer que le Québec change de Premier ministre toutes les six semaines, ce qui est assez drôle de la part d'un mec dont le pays n'a plus de gouvernement depuis six mois. Passons. Économiquement parlant, le Canada s'en tire assez bien : membre du G8 (groupement des huit pays les plus industrialisés) avec un P.I.B. par habitant très élevé, de fortes ressources naturelles et un des meilleurs taux de croissance. La récession, ils ne connaissent pas trop. En gros, tout va bien au Canada. Ou presque.

## Le complexe du caribou

Il suffit de discuter quelques minutes dans un bar avec la population locale pour comprendre le paradoxe du Canada, un pays totalement complexé. La faute à leurs voisins du dessous, ceux qui s'appellent « Américains » comme s'ils étaient seuls sur ce continent. Ce pays qui se moque de leur dollar parce qu'il est (était) trop faible. C'est aussi un peu la faute du Canada dont la culture populaire a nommé ses pièces de monnaie le « looney » en hommage à l'oiseau le Huart (« loon ») présent sur les pièces. Looney étant également synonyme en langue anglaise de lunatique.
Amis Canadiens, vous cherchez aussi...
Le Canada est aussi et surtout un pays divisé. En territoires et provinces tout d'abord, les plus connues étant celles du Québec (Montréal), de l'Ontario (Toronto), et la Colombie britannique

Core Digital est également responsable de The Wild, film de Walt Disney un peu éclipsé par (l'excellent) Madagascar.

Core Digital (rien à voir avec ceux de Lara Croft) est un studio d'effets spéciaux qui aura notamment travaillé sur X-Men.



David Steinberg, président de Starz Animation, travaille entre autres sur un projet de Tim Burton, 9. On aimerait bien vous en parler mais on nous a fait jurer de nous taire.

(Vancouver). Deux langues (et deux cultures) s'affrontent, l'anglais et le français, ce qui pousse le Canada a une double frustration culturelle. Le Canada anglophone ayant du mal à ne pas être « embarqué » dans la culture (cinématique, musicale, télévisuelle...) du pays du dessous tandis que nos amis Québécois perdent leur temps à inventer des mots comme le mèl pour ne pas dire e-mail.

## Et le jeu vidéo dans tout ça ?

Quand on parle de jeu vidéo au Canada, on pense à deux villes. Tout d'abord, Montréal avec des studios comme ceux d'Ubisoft, mais aussi Vancouver avec ni plus ni moins qu'Electronic Arts (et accessoirement Rockstar). Des studios qui s'y implantent en grande partie à cause les conditions fiscales qui leur sont faites. Toronto, capitale anglophone du Canada, se sentait donc un peu oubliée, et c'est ce que la province de l'Ontario a voulu changer. En offrant un tas d'abattements fiscaux que je ne vous détaillerai pas, sauf un, celui qui donne droit à une bourse de 100 000 dollars pour développer un prototype de jeu. Certains diront qu'il faut au moins un million pour concevoir son prototype avant de pouvoir le vendre à un éditeur (qui financera le coût de développement), mais c'est tout de même une sacrément bonne initiative dont on ferait bien de s'inspirer chez nous. Quand vous demandez à un studio de développement ce qui a été le plus dur pour eux, ils vous répondront tous que c'est cette phase de prototypage qui est la plus compliquée à survivre.

## Du talent !

Outre les avantages fiscaux, l'Ontario met en avant son système éducatif avec une idée simple, avoir des gens correctement formés à ces nouveaux métiers. On pense en premier lieu à la programmation de jeu vidéo, en oubliant que l'augmentation de la puissance technologique fait que ce sont les coûts artistiques qui font exploser le budget des jeux. Et la formation artistique « digitale », c'est quelque chose qui n'est pas exactement très développé dans le monde, la plupart des écoles se contentant d'un cursus classique auquel on rajoute une couche d'informatique sur la fin. Nous avons visité l'université de Sheridan qui propose un cursus « appliqué » à l'animation. Il couvre toutes les phases, du dessin au crayon à la modélisation 3D et son application dans le jeu vidéo et les films d'animations. Ils travaillent également le côté scénaristique, ce qui est toujours une bonne chose. C'est d'ailleurs l'occasion de faire un petit parallèle avec notre système universitaire français bien de chez nous. Pour ceux qui ne l'ont pas affronté, il s'agit d'un système financé en partie par les élèves (de 500 à 800 euros de frais d'entrée selon les filières), le reste étant pris en charge par l'état. Un système où les

professeurs sont seuls maîtres des cours qu'ils inculquent et de la manière dont ils les rénovent. Dans l'informatique, la théorie est mise en avant au détriment de la pratique, on préfère « une tête bien formée » aux méthodes de base qu'une formation à des méthodes trop appliquées, et trop visées sur le court terme.
Sur le papier, le compromis français a l'air bon, dans la pratique, il a quelques défauts. Comme le fait qu'il est très compliqué de trouver un travail en n'étant pas formé directement aux méthodes du moment, les employeurs voulant des gens prêts à fonctionner : trouver la première expérience est un vrai calvaire. Il y a aussi le souci des programmes qui ne se renouvellent pas. Anecdote. En 2002, un enseignant commence son cours de C en annonçant qu'il n'enseignera pas le C++ parce qu'il n'a pas encore été standardisé. Quasi fixe depuis le début des années 90, le C++ avait été ratifié 4 ans plus tôt. La réactivité française... Se pose aussi la question du travail avec les entreprises. Faut-il enseigner les technologies Microsoft

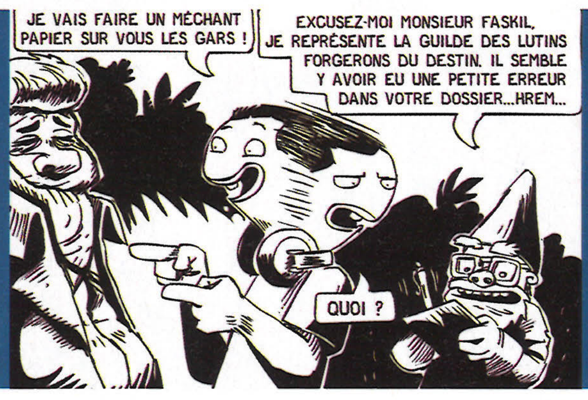


Démonstration du logiciel Fusion pour réaliser le rendu final d'une scène 3D.

par exemple ? Ce sont les enseignants qui décident, ils font généralement le minimum, de peur de perdre leur indépendance. En gros, l'université française veut éviter à tout prix le modèle américain où les frais d'entrée sont très élevés et où les sociétés participent à l'élaboration du programme, pour ne pas dire qu'ils l'influencent. C'est en tout cas comme ça qu'ils le présentent.

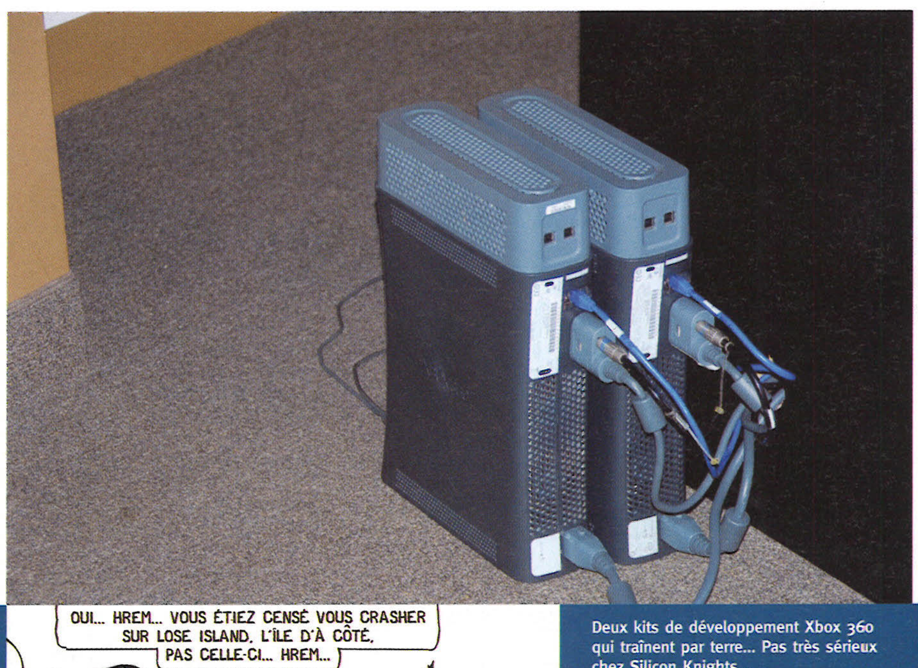
**Et de l'application...**

Pour l'Ontario, on préfère les compromis. Les frais d'entrée sont doublés par rapport à la France et c'est le gouvernement qui complète. De là, la formation théorique est appliquée aux nouvelles technologies du moment pour servir de « base ». Java et C# sont enseignés, et les premiers cours de programmation de jeu vidéo sont faits avec... XNA (la technologie de Microsoft sur laquelle nous avons fait notre série de tutoriaux). C'est plus dans l'air du temps, les programmes sont revus deux fois par an et les entreprises peuvent proposer leurs orientations, fournissant gratuitement les futures versions de leurs logiciels (c'était le cas d'Autodesk par exemple pour Sheridan). Le corps enseignant restant de toute façon maître des choix. Bien sûr, on ne va pas résoudre dans Joystick les problèmes de l'université française, mais il est tout de même intéressant de voir que face au refus catégorique (et compréhensible) d'un passage au modèle américain, les Canadiens ont trouvé une voie de compromis tout à fait acceptable et dont on pourrait s'inspirer. Enfin, je dis ça...
Peut-être que les studios que nous avons visités ont été « briefés », toujours est-il que le premier avantage qu'ils accordaient à leur région, outre le fait d'être à quelques encablures de New York, était le système universitaire qui leur offrait de futurs employés bien formés. Autre tendance assez amusante : celle du retour au pays. La forte dévaluation du dollar américain fait que le « looney » est désormais à parité. Un facteur qui pousse beaucoup de Canadiens expatriés en Californie à revenir au pays. Chez Silicon Knights, plus gros éditeur de jeux de la région (auteur des excellents Legacy of Kain et qui travaille sur Too Human pour Microsoft), on confirme cette tendance, tout en prônant la mixité des formations. Le très geek (et très complexé/sympathique) Dennis Dyack, patron et « créatif » de la société, confirme : ce qu'il cherche dans l'idéal, ce sont des gens à la fois programmeurs et artistes. Pas pour les faire travailler




Les fermes de rendu n'utilisent que des processeurs mono ou double cœur pour des raisons de dissipation thermique. Intéressant.







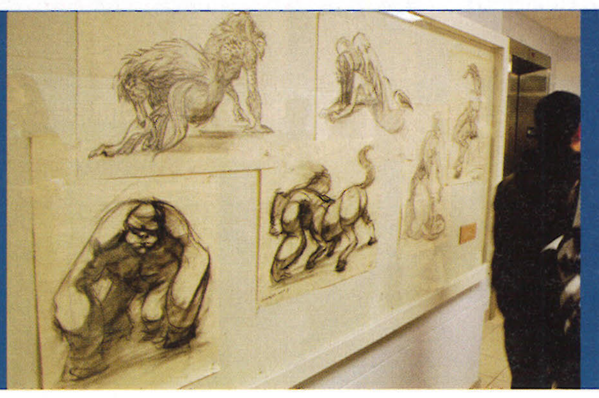
Dennis Dyack pose devant ses diplômes et son (véritable) Katana.

deux fois plus, mais pour leur permettre d'avoir un point de vue plus complet sur le processus de développement d'un jeu, évitant les batailles de clans programmeurs-artistes. En fait, quand on y réfléchit, c'est peut-être ça le succès de la recette canadienne : mixité et compromis. Quand on pense qu'on essayait de leur piquer Céline Dion...

OUI... HREM... VOUS ÉTIEZ CENSÉ VOUS CRASHER SUR LOSE ISLAND, L'ÎLE D'À CÔTÉ, PAS CELLE-CI... HREM...

ÉVIDEMMENT...

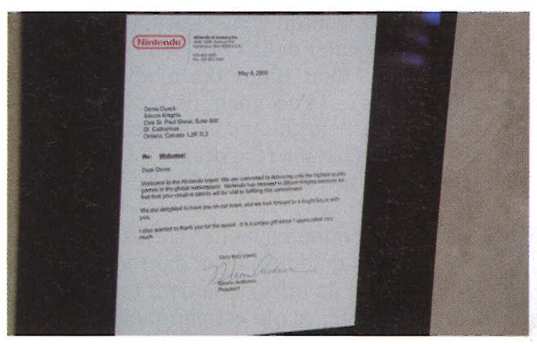
Deux kits de développement Xbox 360 qui traînent par terre... Pas très sérieux chez Silicon Knights...



Le tout digital ne doit pas remplacer le dessin à la main, c'est ce que nous auront dit toutes les personnes que l'on a rencontrées.




Silicon Knights travaille sur un projet super confidentiel pour Sega...



Silicon Knights a réalisé quelques portages pour Gamecube, comme par exemple celui de Metal Gear Solid.

Une des salles de travail à l'université de Sheridan.








David Copperfield peut aller se rhabiller côté effets spéciaux...

# Nvidia 8800 GT

## Étoile des neiges

**Vous cherchez une carte graphique pour jouer à Crysis, Bioshock, ou encore (le Jack Baueresque) Unreal Tournament 3 ? Vous voulez en prime qu'elle ne fasse pas de bruit, qu'elle consomme peu et qu'elle ne prenne qu'un slot ? Non mais vous me prenez pour qui, le père Noël ?**

C_Wiz




Le radiateur n'occupera qu'un slot dans votre machine, mais il s'étale sur toute la longueur (23 cm) de la carte.

Depuis l'introduction des GeForce 8 il y a un an de cela, Nvidia n'a pas vraiment saccagé ses prix. Certes, nous avons eu droit à une 8800 GTS équipée de « seulement » 320 Mo de Ram pour environ 300 euros, mais en dessous, le joueur ne trouvait rien qui méritait qu'il investisse son argent. Après avoir bien profité du coup de mou d'ATI, Nvidia a décidé de proposer une carte intéressante dans les 200 à 250 euros. Il était temps !

Pour se faire pardonner d'avoir un peu oublié de baisser ses prix plus tôt, Nvidia a décidé de faire les choses en très grand avec la 8800 GT. Au cœur de cette nouvelle carte, une nouvelle puce, le G92. Il s'agit d'un « die shrink » du G80 qui équipait les 8800, c'est-à-dire un passage de la technologie de gravure 90 nanomètres vers le 65 nm. Ce qui veut dire en théorie que les puces coûtent moins cher à produire, qu'elles chauffent moins et peuvent tourner plus vite. Cela, c'est pour la version courte.

### 11 x 8 x 100

Pour la 8800 GT, Nvidia active 112 unités de shaders dans sa puce. Pour rappel, les GeForce 8 utilisent un système « unifié » qui permet à chacune de ces unités de travailler sur l'une des composantes des calculs (par exemple, la couleur rouge dans un pixel shader). Et pour ceux qui ne comprennent rien à ce que je raconte, dites-vous qu'en gros, la 8800 GT dispose de 28 pipelines.

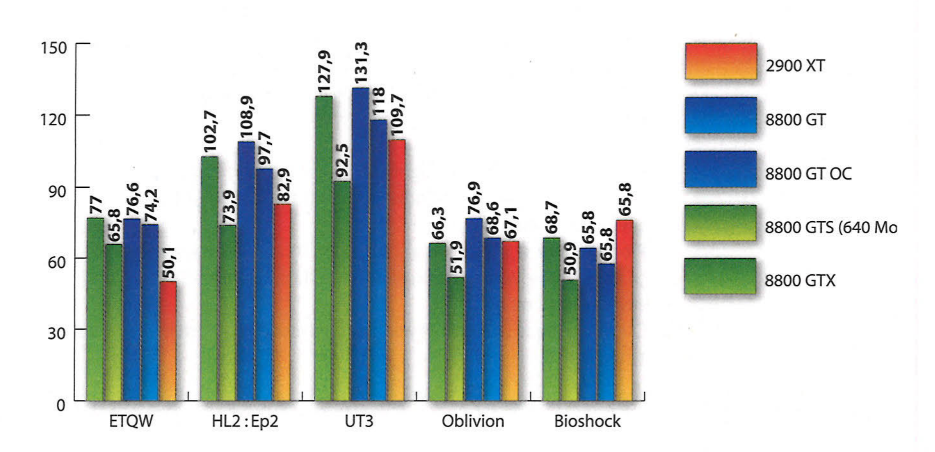
Nvidia dit avoir modifié trois choses depuis les GeForce 8800. Tout d'abord, l'arrivée du moteur de décodage des Blu-Ray et HD-DVD déjà présent sur les GeForce 8600. Pourquoi pas. Ensuite, une modification du scheduler de la puce pour en améliorer l'efficacité. Bien. Enfin, des modifications dans les unités ROPs qui s'occupent de la toute dernière partie de l'affichage. Avec pour but d'être plus efficace dans les hautes résolutions. Et ça, c'est très bien, vu la tendance des écrans larges.

### J'étais, j'étais...

Première bonne nouvelle : la carte n'occupera qu'un seul slot dans votre PC. Le système de refroidissement recouvre toute la carte, ce qui est plutôt bien. Le ventilateur ressemble par contre à s'y méprendre à celui qui équipe les Radeon HD 2600. Ouch. La peur est bel et bien confirmée au démarrage de la machine où le ventilateur se met à tourner à sa vitesse

| | 8800 GTX | 8800 GTS (640 Mo | 8800 GT | 8800 GT OC | 2900 XT |
|---|---|---|---|---|---|
| ETQW | 77 | 65,8 | 76,6 | 74,2 | 50,1 |
| HL2 : Ep2 | 102,7 | 73,9 | 108,9 | 97,7 | 82,9 |
| UT3 | 127,9 | 92,5 | 131,3 | 118 | 109,7 |
| Oblivion | 66,3 | 51,9 | 76,9 | 68,6 | 67,1 |
| Bioshock | 68,7 | 50,9 | 65,8 | 65,8 | 65,8 |

**Jeux en 1650 par 1050, filtrage anisotrope 8x, sans anti aliasing**



De dos, on retrouvera un emplacement des composants assez proche de celui des 8800 GTS.

maximale pendant quelques secondes. Une fois ce moment passé, les choses s'arrangent. Le ventilateur tourne à une vitesse très réduite… et ne changera pas de vitesse, même dans les jeux.
C'est à la fois une bonne et une mauvaise nouvelle puisque l'on se retrouve avec une carte extrêmement chaude. Après quelques tests, on ne peut y poser le doigt. La version « overclockée » que nous a fournie Leadtek avait même une fâcheuse tendance à planter systématiquement sous FEAR. Tout cela dans un boîtier ouvert. Il est probable que ce « choix » de la vitesse du ventilateur change rapidement avec de nouveaux BIOS. Si votre machine n'est pas bien ventilée, méfiance !

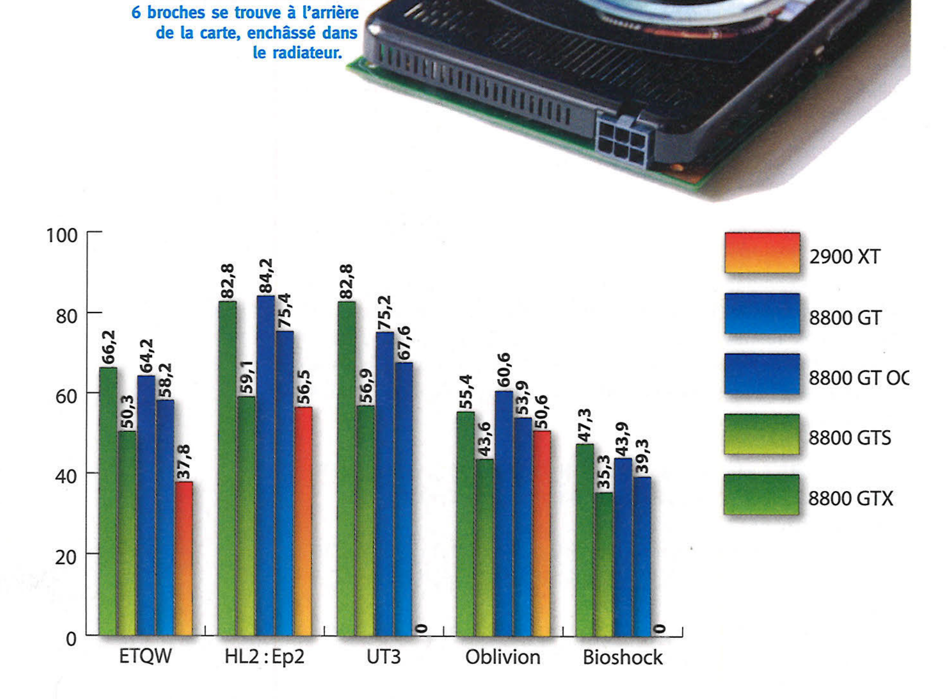
### J'ai deux amours...

Pour réaliser nos tests, deux constructeurs ont répondu présents (au téléphone), à savoir Asus et Leadtek. Pour ce lancement, toutes les cartes sont identiques et équipées de 512 Mo de Ram. Les partenaires de Nvidia ne peuvent donc pas vraiment se démarquer. Nous avons tout de même droit à une petite différence, Nvidia autorisant les constructeurs à overclocker les cartes. C'est le cas de celle que Leadtek nous a fournie, ses fréquences passent de 600 à 680 MHz pour le GPU et de 900 à 1 GHz pour la Ram. Sans oublier les unités de shaders, boostées à coup de « clock domain » (avec un facteur de 2.5x) qui s'envolent de 1.5 à 1.7 GHz.

Avec des caractéristiques techniques qui situent la carte entre l'ancienne GTS et GTX de Nvidia, on s'attendait à ce que les performances soient elles aussi entre les deux. Elles le sont techniquement, dans la pratique la 8800 GT vient talonner systématiquement la 8800 GTX lorsque l'on n'utilise pas d'anti-aliasing. On trouvera des écarts de 2 % en moyenne, il n'y a que sous Bioshock avec son mode de texture maximal que la GTX prend un avantage de 10 %. Dans tous les cas, la 8800 GT reste loin, bien loin devant la GTS.

### J'aurai voulu être une GTX

Avec l'anti-aliasing, les écarts ne se creusent pas plus, on passera à 3 ou 4 % d'écart par rapport à la 8800 GTX, ce qui est tout simplement fabuleux (le mot phénoménal est réservé à notre test du Phenom dans le prochain numéro). Mieux, en 2560 par 1600 (la résolution utilisée par les gens trop riches), la 8800 GT ne perd en moyenne qu'un pourcent d'efficacité par rapport à la 8800 GTX. Et si j'ajoute que la GT ose même dépasser la GTX dans Oblivion…
N'y allons pas par quatre, trois ou même deux chemins, un seul suffira. Nvidia propose une carte très performante sur le segment des 249 euros, surclassant systématiquement l'ancienne GTS et égalant souvent la GTX… qui coûte deux fois son prix. Le constructeur a-t-il été pris d'un élan de générosité ? Oui, mais charité bien ordonnée commence par soi-même, Nvidia sait qu'il a besoin d'une telle carte pour peaufiner son image de marque… et pouvoir contrer les futures Radeon HD 3800 dont les performances devraient être avoisinantes. Et qui disposeront en prime du support de DirectX 10.1. Un avantage qui tient plus du marketing qu'autre chose, mais vous le savez, le marketing de nos jours…


Le connecteur d'alimentation 6 broches se trouve à l'arrière de la carte, enchâssé dans le radiateur.

| | 8800 GTX | 8800 GTS | 8800 GT | 8800 GT OC | 2900 XT |
|---|---|---|---|---|---|
| ETQW | 66,2 | 50,3 | 64,2 | 58,2 | 37,8 |
| HL2 : Ep2 | 82,8 | 59,1 | 84,2 | 75,4 | 56,5 |
| UT3 | 82,8 | 56,9 | 75,2 | 67,6 | 0 |
| Oblivion | 55,4 | 43,6 | 60,6 | 53,9 | 50,6 |
| Bioshock | 47,3 | 35,3 | 43,9 | 39,3 | 0 |

**Jeux en 1650 par 1080, filtrage anisotrope 8x, anti-aliasing 4x**

# top HARD

**Le père Noël est à l'heure du côté des cartes graphiques puisque l'on pourra trouver les 8800 GT et les futures Radeon HD 3800 sous le sapin. Côté processeurs en revanche, à moins d'être riche (ou chanceux), il va être difficile de trouver les Penryn et autres Phenom...**

C_WIZ

## Le moniteur

Attendez encore un peu ! De grosses promotions sont prévues sur les modèles 22 pouces pour les fêtes de fin d'année. L'occasion de faire un tour dans vos grandes surfaces préférées où vous pourriez trouver de bonnes affaires. De nombreux modèles sont bradés comme le très bon 223BW de Samsung, certains pourraient même brader le 226BW qui est sur le point d'être remplacé. Gardez donc les yeux ouverts.

**Config 1 :** 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10e), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10e), environ 200 euros TTC.
**Config 2 :** 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10e), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8 ms, 16/10e), environ 350 euros TTC.
**Config 3 :** 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5 ms 16/10e), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 226BW (5 ms, 16/10e), environ 380 euros TTC.

## Le processeur

Il faudra attendre le 2 janvier pour voir débarquer les camions de Core 2 Duo Penryn du côté d'Intel. Un débarquement prévu en masse, mais à l'image des bonnes pièces de théâtre, il est probablement prudent de réserver. On se souvient de la pénurie des Core 2 à leur sortie, alors même qu'il s'agissait d'un procédé de fabrication en 65 nm déjà existant. Alors pour le 45, imaginez...

**Config 1 :** AMD Athlon X2 4800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4400 (2 GHz/FSB 800/Socket 775), 120 euros environ.
**Config 2 :** AMD Athlon X2 5200+ (2,6 GHz/Socket AM2) 130 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6750 (2,66 GHz/FSB 1333/Socket 775), 190 euros TTC environ.
**Config 3 :** AMD Athlon X2 6000+ (3 GHz/Socket AM2) 160 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6850 (3 GHz/FSB 1333/Socket 775), 270 euros TTC environ.

## Le refroidissement

Après avoir fait atteindre 4,58 GHz à notre Penryn de référence, le Thermalright Ultra-120 Ultra reste plus que jamais notre référence. À surmonter d'un ventilateur de 12 cm, on pourra même choisir un modèle bien silencieux, dans les 800 à 1500 tours par minute. Cela fera de toute façon toujours moins de bruit qu'un disque dur et qu'une carte graphique.

**Processeur AMD :** Thermalright Ultima 90 (socket 939/AM2), environ 40 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 18 euros TTC.
**Processeur Intel :** Thermalright Ultra-120 Ultra (socket 775), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SX2 (120mm), environ 23 euros TTC.
**Carte graphique :** Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.

## Le routeur WiFi

Je vous rappelle à titre indicatif que l'opération 2000 poneys pour Yavin est toujours en cours et ne se terminera pas avant le printemps, histoire de vous laisser le temps de confectionner correctement vos sculptures en coquillettes. Les dessins de poneys sont également acceptés, à condition de ne pas les voler à votre petite sœur. Nous sommes pour la paix des familles à Joystick...

- Netgear WNR854T (routeur Cable/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.

## Le disque dur

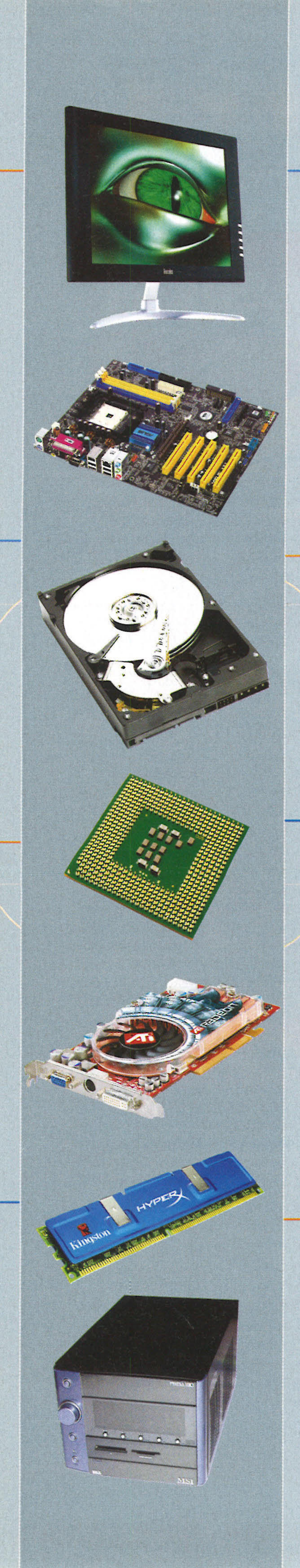
Rien de tel que de voir un disque dur mourir sous vos yeux, surtout quand il contient votre image pour réaliser les benchs de processeurs et cartes graphiques. Comme un 400 Go très récent d'une marque que je ne citerai pas. Mais on ne peut pas se fier à une seule expérience pour faire des généralités. D'autant que la marque est généralement considérée comme fiable d'après nos études chez les revendeurs. Je vous redonne donc les bonnes marques de disques durs, sans ordre aucun, à savoir Samsung, Seagate, Western Digital, Hitachi et Maxtor.

**Config 1 :** 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
**Config 2 :** 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.
**Config 3 :** 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

## Le lecteur/graveur de DVD

La démocratisation des lecteurs Blu Ray et HD-DVD dans la tranche des 200 euros est une bonne chose. On voit même certaines machines de saison intégrant les deux lecteurs chez un tas de grandes (ou plus petites) enseignes. Une bien bonne idée pour pouvoir regarder le HD-DVD de Transformers, seul titre digne d'intérêt sur cette plateforme. Enfin, et surtout, pour admirer les effets spéciaux...

**Configs 1,2 :** Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 40 euros TTC.
**Config 3 :** Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Asus BC-1205 PT (Serial ATA), environ 200 euros TTC.



## La carte mère

J'aimerais beaucoup vous parler des cartes mère compatibles Phenom, mais il est encore un peu tôt. Nous aurons mis les mains sur une plateforme complète d'AMD au moment où vous lirez ces lignes. AMD lancera en effet pour la première fois depuis longtemps un chipset pour sa propre plateforme. Il s'agit en fait de l'ancien de puces conçues par les anciennes équipes d'ATI avec l'aide d'AMD. On attend de voir ce qu'elles auront dans le ventre.

**Config 1 :** MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
**Config 2 :** ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35 / Socket 775), environ 130 euros.
**Config 3 :** Asus P5K Deluxe WiFi AP (Intel P35/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.






## La Ram

La rentrée n'avait pas fait augmenter les prix de la Ram, les fêtes de fin d'année devraient rester dans la même veine. On arrive même à trouver des kits de 2 Go de mémoire à 70 euros en fouillant un peu. Bien entendu, plutôt que d'économiser le prix de trois hamburgers, on vous conseillera surtout d'investir dans de la mémoire de marque et bien garantie, comme le sont les gammes « value » des grands constructeurs tels Corsair, Crucial, Kingston ou OCZ.

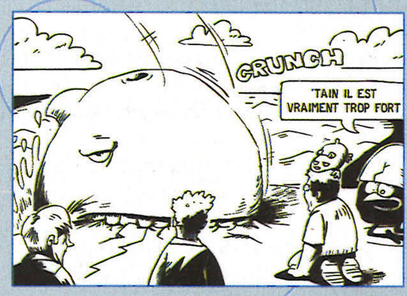
**Configs 1, 2 et 3 :** 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 90 euros TTC.




## La carte vidéo

La 8800 GT est la nouvelle reine du rapport qualité prix en attendant de voir ce que les Radeon 3850 et 3870 ont dans le ventre. Sans vous gâcher la surprise, c'est la 3870 qui va affronter la carte de Nvidia tandis que la 3850 devrait proposer les performances de l'ancienne HD 2900 XT pour un prix qui devrait se situer sous les 200 euros. Notez d'ailleurs que les 8800 GT se négocient un peu plus cher que prévu, pénurie oblige. La moyenne est aux alentours de 270 euros.

**Config 1 :** ATI Radeon HD 2600 XT 256 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC, Nvidia GeForce 8600 GTS 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC.
**Config 2 :** ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT (PCI Express) 512 Mo, environ 270 euros TTC.
**Config 3 :** ATI Radeon HD 2900 512 Mo (PCI Express), environ 400 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 580 euros TTC.







## L'alimentation

Si j'étais taquin, je vous parlerais d'une personne qui a acheté un boîtier pas cher en se disant que l'alimentation fournie, vendue comme une 480 Watts, ferait tourner sans problème son futur PC. Alimentation qui aura claqué au bout de dix minutes de jeu, ce qui aura obligé ladite personne à réinvestir dans une alim de marque, effaçant toute trace d'économie. Je ne vous dirais pas qu'il s'agit du redac' chef d'un magazine qui a dépassé le 200e numéro, non non, n'insistez pas !

**Config 1 :** FFortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
**Configs 2 et 3 :** Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

# ET POKE ET PEEK

**Avec Sarkozy, cette couv' à grande vitesse ne serait jamais passée : l'incitation à la délinquance routière, c'est mal, tout comme les articles présentant les joueurs comme des veaux. Quoi, y'a dix ans on en parlait déjà ? L'histoire se répète ?**

Un numéro limité à 90 qui se remarque par sa ligne un peu plus fine que d'habitude. Une constante après des fêtes de Noël où on avait effectivement frôlé l'overdose. Comme le fait remarquer Cyrille, « Les éditeurs se remettent de leur gueule de bois de Noël ». Du coup, ben c'est carrément plus maigre, la tendance pro Ana de cette fin de siècle commence déjà… Avant-gardiste, Joystick, je vous le dis tous les mois ! Le redac'chef est en forme, et c'est Charlie Hebdo qui fait les frais de son fighting spirit, suite à un article bâclé sur le jeu vidéo dans lequel, en gros, le peuple gamer est assimilé à une horde mugissante de fachos en puissance. Hé oui, Charlie Hebdo peut aussi faire du TF1… Le bal tragique de la médiatisation des dangers du jeu vidéo est ouvert, la fête continue encore aujourd'hui !

## FRAGGIN' GANA

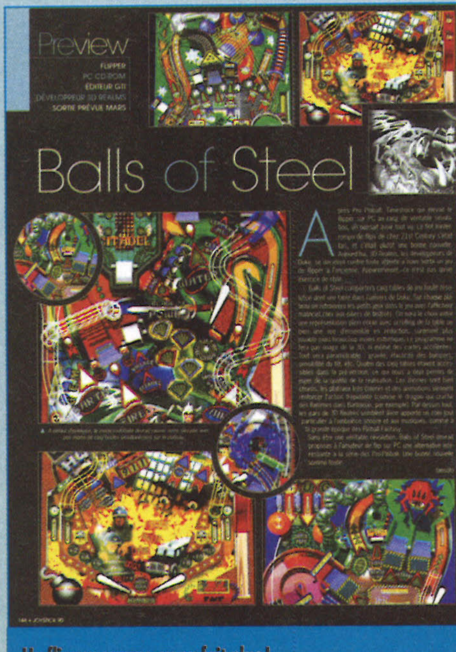
Et quand y'a pas de tests, on remplit avec des dossiers, c'est bien connu : on a donc droit à un résumé des add-ons pour Flight Sim et Ultima Online, un panel d'utilitaires audio et vidéo (3DS Max à 29 000 francs !) et enfin un récapitulatif des émulateurs disponibles. Petit troll de Morgan qui, dans son papier sur Diablo II, suggère qu'il s'agirait peut-être d'un jeu de rôles raté… Sus à l'infidèle qui semble avoir du mal à s'enthousiasmer et c'est tant mieux, Joystick n'a jamais eu la prétention de prêcher la pensée unique (bien que WTF quoi, ça a été mortel Diablo II !). On s'attaque aux tests, avec (encore) un simulateur de vol en vedette, Flight Unlimited II, du point and click avec The Journeyman's Project 3, puis une foultitude de titres tellement marquants que j'ai la flemme de vous en faire le listing… Un vrai lendemain de fête, y'a plus que des cadavres ronflants dans les pages. Entre autres celui de l'ami Gana qui, mine de rien, pond un bon dossier pour survivre plus de 15 secondes à Quake 2 online, les balbutiements du pro-gaming se font entendre ! Un peu plus loin, attention collector : reportage sur Warcraft Adventure, toujours par Morgan, qui là en revanche s'enflamme un peu plus, dommage pour un jeu mort avant sa naissance… Journal de bord de Iansolo sur son betatest de StarCraft, où le fieffé coquin ose écrire : « J'ai le sentiment que StarCraft va pas mal cartonner ». Encore un vendu à Blizzard, à croire décidément que bosser à Joystick transforme les gens en fanboys de cet éditeur. Ça me rappelle quelque chose ça, tiens, miroir mon beau miroir dis-moi que l'on n'est pas comme ça nous aussi… Ah zut, plus de glace à la rédac', Fask l'a pétée y'a quelques mois : bon sang tout s'explique ! Allez zou, on ferme le porc-épic de ce mois-ci, sur une vanne vraiment pourrie qui plus est.

Styx






On attend encore le troisième !



Un flipper comme on en fait plus !


Les premiers conseils PGM.



Un simulateur, le bonheur !



VIDÉOS
+ VIDÉOS: VAGEDEGLACE VBEAN VDELIRE VMOTO VGUINNESS VJACKASS
VPIMP VSTARWARS VTUNING... au 81111 (VMOTO au 81111)
TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 706 222
+800 VIDÉOS: VIDEOS au 81111
296 553 Mr Bean: Galère aux WC!
296 554 Ferrari Enzo en démonstration!
167 560 Pet enflammé!
296 555 Star Wars: Obi-Wan combat Anakin!
296 556 Mr Bean: Coincé dans votre mobile!
167 544 Âge de glace 2: Extrait 2
167 559 Teddy l'ours tueur!
167 545 Tuning et jolies filles!
296 557 Mr Bean: La compil' des grimaces!
296 558 MTV Jackass: Des plongeons hallucinants!
296 559 Rush Hour 3: Bande annonce
296 560 Wheeling de folie!
BRUITAGES MP3
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+ BRUITAGES: BANIMAUX BHORREUR BBEBES... au 81122
+600 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
NOUVEAU! QUALITÉ HI-FI MP3
Accord hardrock NEW 296 613
Baillement NEW 296 614
Beatbox en prout mineur NEW 296 615
Bébé appelle maman 294 220
Bébé mix 294 221
Bébé qui parle 294 222
Bébé qui rigole 294 223
Bébé se marre 294 224
Bruit du moustique 294 225
Bruits érotiques 294 226
Chuchotements NEW 296 616
Cigales 294 227
Classé X NEW 296 617
Coucou c'est mamie NEW 296 618
Décrochez, oui chef! NEW 296 619
Eclair et tonnerre 294 230
Festival de pets 296 620
Forêt zen NEW 296 621
Fou rire de bébé 294 231
Génie du téléphone NEW 296 622
Loup hurlant 294 233
Miaulement de chat 294 235
Mitrailleuse lourde 294 236
Moteur de Ferrari NEW 296 623
Moteur de moto 294 237
Mr Bean imitant un téléphone 294 241
Parasites NEW 296 624
Pets 294 242
Prout! Rire sadique! 294 243
Rayon laser NEW 296 625
Répondis à papi NEW 296 626
Respiration NEW 296 627
Rire démoniaque 294 244
Sirène de police 294 247
Star Wars-Combat au sabre laser 294 249
Techno killer NEW 296 628
Téléphone explosif NEW 296 629
Ton téléphone te parle 294 251
Ultrasons extraterrestres 294 253
Vache qui meugle 294 254
Vieux téléphone 294 255
"Allo! Ici la gendarmerie!" 294 259
"C'est l'heure de se lever!" +réveil 294 260
"C'est qui qui sonne? Oh, c'est moi..." 294 261
"décroche ou j'le pète!!" (cri hystérique) 294 263
"Décroche!" (Mafieux) 294 264
"Décroche, allez, décroche!" 294 265
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 294 266
"Dicroche mon fils, c'ti ta mère" 294 267
"J'suis bourré!" (Cartoon) 294 269
"J't'i jure, ji t'aime, ji t'adore" 294 270
"Je réponds pas aux cons..." 294 271
"Mais décroche!!" (hystérique) 294 272
"Nous zafons les moyens..." 296 630
"On va tous mouriiiiiir!" 296 631
"Toi, ouais toi là... Décroche!" 294 274
EN EXCLU ILS S'AIMENT! Emma et Adrien c'est officiel...
296 543 Emma et Adrien
296 544 Pablo
296 545 Angel
296 546 Axelle
296 547 Maelys
296 548 Dominique
167 606 Jessica
296 549 Vanessa
296 550 CHARLENE
296 551 JTM A LA FOLIE
PRÉNOMS
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122 (296544 Pablo au 81122)
+PERSOS: PARABE PAMOUR PDELIRE... au 81122
+600 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122
296 552 LUCIUS
167 580 Bruno
L'abus de câlins avec Bruno est bon pour la santé
167 581 MATHIEU
JE T'AIME FORT MATHIEU
167 584 Farida
167 579 SYLVAIN
PAS TOUCHE! CE PORTABLE EST À SYLVAIN
167 588 Antoine
PAS TOUCHE! CE PORTABLE EST À Antoine
167 590 MAXIME
JE BRULE POUR TOI! MAXIME
167 587 SEBASTIEN
167 599 Olivia
167 594 Amina
167 593 Julien
I ♥ JULIEN
167 595 Nico + Aurélie
167 608 ALAIN
167 597 Gwenaelle
167 596 KEVIN
167 591 NICOLAS
167 602 CHRISTINE
MON COEUR APPARTIENT À CHRISTINE
167 604 Alicia
Je t'aime Alicia
167 611 Mon Ange
167 598 Samira
167 605 Cindy
167 618 Sandra
Je t'aime Sandra
167 619 CLAIRE
167 620 Kader
296 632 Nicolas
L'abus de bisous avec Nicolas est bon pour moi
296 633 Cécilia
294 072
296 634
294 073
294 074
296 635 Il lèche votre écran!
294 075 J'ai envie de câlins!
296 636 Il pleure, c'est trop mignon!
296 637
294 076
294 077 Il vous fait un clin d'oeil!
296 638
296 639
294 101
294 100
294 099 Il tourne et brille!
294 098 Tu me manques mon amour
296 640 TECHNO KILLER
294 091 TOUCHE PAS MON PORTABLE!
296 641 Pour un mobile plein de charme!
294 095
294 083 Je suis gentille, meuh!
294 082 Vache hystérique!
294 078 Il pète, c'est trop mignon!
296 642 Pipi dans le mobile, quel coquin!
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+LOGOS: LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LKITTY LDRAPEAUX LNANAS LNEONS LTUNING... au 81122 (LBEBES au 81122)
+6000 LOGOS: LOGOS au 81122
294 103 Il court au Crabe Croustillant!
294 102
294 104
294 116 Son regard illumine le ciel!
294 114 Je rêve de toi...
294 113 Je t'aime
296 643
294 112
294 111
296 644 Le coeur s'assemble et explose!
296 645 Le coeur explose!
296 646 JE T'AIME
296 647 Rémy coincé dans votre mobile
294 108
294 107
294 109
296 648
296 649
296 650 Un regard effrayant!
296 651
294 110
296 652 Effet 3D: Le coeur pulse!
296 653 Il pleut des coeurs!
294 117 Je t'aime mon amour
294 118 JE T'AIME FORT
294 119 JE BRULE POUR TOI!
294 120 Les coeurs pulsent! MON COEUR BAT POUR TOI
294 121
296 654 Attention, il mange l'écran!
294 122
294 126 Le Hummer explose l'écran!
294 127
294 128
SONNERIES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81122 (soupe aux choux au 81122)
+ SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SLATINO SMETAL SPOP SRAI SRAP SROCK STECHNO STV SVARIETE SWORLD SZOUK... au 81122 (SRAP au 81122)
+7500 SONNERIES: SON au 81122
RAP, RNB
13 NRV NEW 296 561
4 my people 296 562
50:50 167 623
À 20 ans NEW 167 625
À armes égales 167 627
À fleur de toi 167 628
À la bien 167 629
Appelez-moi Kenza 167 631
Assassin de la police 175 838
Ayo technology 175 839
Balance-toi 175 840
Beautiful liar 175 842
Benthi 175 843
Boulbi 175 845
C'est une p... 175 846
Candy shop 175 852
Clumsy NEW 296 563
Confessions nocturnes 175 853
Don't matter 175 854
Elle 175 855
Façon Sex 175 856
Femme de couleur 296 564
Fous ta cagoule 175 857
Garçon 177 083
Garde la pêche 177 951
Ghetto millionnaire 177 952
Halla Halla 177 953
Hey girl 177 954
Hot stuff NEW 296 565
I'll still kill NEW 296 566
J'aime trop ton boule 177 957
J'suis blanc 296 567
Je me bats 177 958
La mère des enfants perdus 177 960
Last Night 245 900
Les blancs ne savent pas danser 245 901
Lettre du front NEW 296 568
Ma soeur 245 902
Marly Gomont 245 903
Mauvaise foi nocturne 245 908
Moi j'ai pas 245 913
On a changé 245 922
Oublie moi 245 923
Parle à ma main NEW 296 569
Pitbull 296 570
RAP, RNB (suite)
Pose ton gun 2 245 924
Premier love 245 926
Reste en Chien 245 927
Ségolène et Nicolas (Khalifa) 296 571
Sexy love 296 572
Smack that 245 932
Smile NEW 296 573
Sorry, blame it on me 296 574
Still D.R.E. 245 933
Stronger 296 575
T'es parti 245 935
Ta meuf (La caille) 245 936
The way I are 245 938
Through the pain 296 576
Tombé pour elle 296 577
Trankillement 245 939
Umbrella 245 941
What goes around... comes around 245 948
POP, ROCK
(You drive me) Crazy 245 949
1973 296 578
2 hearts NEW 296 579
Blackwall NEW 296 580
Butterfly 245 953
Crazy 245 954
Durch den monsun 245 955
Gimme more 245 957
Girlfriend 245 958
Grace Kelly 245 959
Hotel California 245 961
Love today 245 963
Monsoon 245 964
Paint it black 245 966
Relax 245 969
Schrei 245 977
Standing in the way of control NEW 296 581
Starlight 245 979
This ain't a scene 245 980
Trop d'amour tue NEW 296 582
MÉTAL, HARD ROCK
Back in black 245 989
Hard rock allelua (Finlande Eurovision) 245 991
Hell bells 245 992
Highway to hell 245 993
If I was your vampire 245 994
MÉTAL, HARD ROCK (suite)
Lithium 245 995
Lonely day 245 996
Nothing else matters 245 997
Thunderstruck 246 002
What I've done 246 005
VARIÉTÉS
4 mots sur un piano 293 794
5ème Symphonie 296 583
À corps perdu 293 795
Adora 296 584
Aimer à perdre la raison 293 796
Allumer le feu 293 797
Antisocial 293 799
Aux arbres citoyens 293 805
Butterfly 293 806
Ça fait mal 296 585
Caravane 293 809
Carmina burana 293 810
Coeur sacré 296 586
De temps en temps 293 834
Désenchantée 296 587
Désolé pour hier soir 293 838
Ding ding dong 293 841
Divine idylle 293 842
Do it NEW 296 588
Double je 293 846
Écris l'histoire 293 847
Elu produit de l'année 293 848
Face à la mer 293 851
Fashion victim 293 852
Hymne à l'amour 293 853
J'ai demandé à la lune 293 854
Jacques a dit 296 589
Je chante (lo canto) 296 590
Je suis un homme 293 855
Je te promets 293 857
Je viens du Sud 293 858
L'aigle noir 293 859
L'aventurier 293 860
L'envie 293 861
La femme chocolat 293 862
Le prélude de Bach 293 863
Le Roi Soleil-Ca marche 293 864
Les bobos 296 591
Les lacs du Connemara 293 865
Les pirates NEW 296 592
Lola 293 867
Louxor, j'adore 293 868
Mistral gagnant 293 869
Moi Lolita (2007) 293 870
Moi, c'est Knut 296 593
Mon coeur, mon amour 293 872
On s'attache 293 873
Parce qu'on ne sait jamais 293 875
persomobiles
Recherche libre sonnerie, logo... 81122
Envoyez un titre (crazy) ou un genre (rap) au 81122
81122 0899 706 222
Gallery: PERSO au 31313 www.Persomobiles.fr
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS: Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 296607 au 81122 pour la sonnerie Elle
TÉL: Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
VARIÉTÉS (suite)
Tourner ma page NEW 296 594
Vivo per lei 293 879
DANCE, ELECTRO
1 Life 293 880
À cause des garçons 293 881
Are U ready 293 883
Baby when the light 293 884
Blink 293 885
Born to be alive (remix) 293 886
Calabria 2007 293 887
Crazy Frog in the house 296 595
D.A.N.C.E. 293 888
Destination Calabria 293 889
Dolly song (Leva's polka) 293 890
Don't stop the music 293 892
Everytime we touch 293 893
Fais la poule 293 894
Il est interdit 293 895
Kamaté (Rugby 2007) 293 896
Le flic de Beverly Hills-Axel F 293 897
Living on video 293 899
Love is gone 293 901
Manureva 2007 293 902
Miracle 293 903
Philosophy 293 904
Relax, take it easy 293 905
Rise up 293 906
Rock this party 293 907
Shining star 293 908
Sound of freedom 293 909
Speed up NEW 296 596
DANCE, ELECTRO (suite)
What I want 293 912
ZOUK, REGGAE
Aime-moi plus fort 293 913
Beautiful girls 293 914
Chabal y ta Tamponner! 293 916
Coupé Décalé 293 917
Ki dit mié 293 919
L'hymne de nos campagnes 293 920
No woman no cry 293 921
Princess 293 923
ITALIE, LATINO
La Camisa Negra 293 924
Me llaman calle NEW 296 597
Obsession 293 925
Porque te vas 293 926
Sara perche ti amo 293 927
Ti amo 293 928
Uma historia de ifa NEW 296 598
RAÏ, ORIENTAL
Abdel Kader 293 929
Baida mon amour 293 930
El Salam Alaikoum 293 931
Josephine 293 932
Mon pays 293 933
Ya rayah 293 934
CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb 293 935
24h-Générique 293 936
24h-La minuterie de fin 296 599
24h-Sonnerie CTU 293 938
Agence tous risques 293 939
CINÉ, TV (suite)
Aladdin 293 940
Amélie Poulain 293 941
Amicalement vôtre 293 942
Benny Hill 293 944
Bob l'éponge 293 945
Camping 293 947
Charmed 296 600
Cold Case 293 950
Desperate Housewives 293 949
Dirty Dancing-Time of my life 293 951
Dragon Ball GT 293 952
Dragon Ball Z 293 953
Dragon Ball Z-Chala head chala 293 954
Dragon Ball Z-We got power 293 955
FBI, portés disparus 296 601
Friends 293 957
Full metal alchemist 293 958
Ghost 293 960
Grey's anatomy 293 961
Grey's Anatomy-How to save a life 293 962
GTO 293 963
Heroes VF 293 965
HSM2-Bet on It 293 968
HSM2-What time is it NEW 296 602
Il était une fois dans l'Oued 293 969
Il était une fois dans l'ouest 293 970
James Bond-Casino Royale 293 971
James Bond 293 972
Jeux interdits 293 973
K2000 293 974
L'exorciste 293 976
La 7ème compagnie 293 977
La Boum 293 978
La famille Adams-Série 293 979
La panthère rose 293 980
La soupe aux choux 293 981
Le bon, la brute et le truand 293 982
Le clan des siciliens 296 603
Le dernier des Mohicans 293 983
Le destin de lisa 293 984
Le Parrain 293 986
Le roi lion 293 987
Le royaume NEW 296 604
Le seigneur des anneaux 293 988
Les aventures de Rabbi Jacob 293 989
Les bronzés font du ski 293 992
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 293 993
Les Experts 293 994
Les Experts (CSI) 293 995
Les Experts (CSI)-Manhattan 293 996
Les Experts (CSI)-Miami 293 997
Les frères Scott 293 998
Les mystérieuses cités d'or 294 012
Les Simpsons 294 013
CINÉ, TV (suite)
Les têtes brûlées 294 014
Les tontons flingueurs 294 015
Mac Gyver 294 016
Magnum 294 017
Midnight Express 294 018
Mission Impossible 294 019
Mission Impossible-TV 294 020
Mon nom est personne 294 021
Naruto 294 022
Naruto-Go 294 023
TOP!
TOP au 81122: top permanent!
Don't stop the music 294 000
Garçon 293 999
Quelque part 296 605
Jacques a dit 296 589
4 mots sur un piano 293 794
Il est interdit 294 001
Rise up 294 004
Baby when the light 294 006
Ça fait mal 294 007
Elle 296 607
NCIS 294 010
Prison Break S2 294 009
Les Experts (CSI)-Miami 294 011
NCIS 294 024
Pirates des Caraïbes 3 294 025
Plus belle la vie 294 026
Prison Break S1 294 027
Prison Break S2 294 028
Prison Break VO 294 029
Pulp Fiction 294 030
Quelque part NEW 296 608
Requiem for a dream 294 031
CINÉ, TV (suite)
Resident evil
Rocky Balboa
Rocky III-Eye of the tiger
Scarface
Sex and the City
Smallville
Stargate SG-1
Taxi 4-Quoiqu'il arrive
Tokyo drift
Top Gun
Transformers
U-turn-Lili
Veronica Mars
PUBS TV
1234-I-Pod Nano 2007
Axe-Bom chicka wahwah
Bouygues Télécom-Why can't we be friend NEW
Citroën C4 2006-Walking away
Dim
Nutella-Glorious
Oasis, c'est bon-Rosalie
Royal Canin-Le Professionnel
Toutouyoutou
BRUITAGES, FÊTES
Bali Balo
J'ai la... qui colle
La digue du...
La petite huguette
Viens boire un petit coup à la maison
HYMNES, RÉGIONS
Hymne Algérie
Hymne Basque
Hymne Breton
Hymne Corse
Hymne France-La Marseillaise
Hymne Italie
Hymne Portugal
L'internationale
Le chant des partisans
Tarifs: 0899: 1,35 €+0,34 €/MN 31313: sms non surtaxé 81111, 81122: 3 €+prix du sms, 1 seul sms par téléchargement! 83111: Votre jeu à 4,5 € (3 sms à 1,5 €+prix du sms).
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!
INFOS CONSOMMATEUR



persomobiles
Recherche libre jeu... 83111
Envoyez un titre (pacman) ou un genre (3d) au 83111
83111* 0899 706 222
Gallery: PERSO au 31313* www.Persomobiles.fr
COMMENT TÉLÉCHARGER ?
SMS› Envoyez par sms la référence au 83111
Exemple: 294216 au 83111 pour le jeu FIFA 08
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER PAR SMS: Référence au 83111
TÉLÉCHARGER PAR TÉLÉPHONE: 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 83111 (WORMS au 83111)
+ JEUX: J3D JACTION JARCADE JBILLARD JBRIQUE JCARTES JCEREBRAL JCOURSES JFLIPPER JGUERRE JHORREUR JMOTO JPLATEFORME JPOKER JREFLEXION JSIM JSOCIETE JSOLITAIRE JSPORT JSTRATEGIE JTV... au 83111 (J3D au 83111)
+1000 JEUX MOBILE: JEUX au 83111
294 207
NEW! 296 476
NEW! 296 477
NEW! 296 478
NEW! 296 479
NEW! 296 475
294 216
NEW! 296 480
NEW! 296 481
NEW! 296 483
296 484
294 213
294 197
294 195
NEW! 296 541
294 202
NEW! 296 485
296 507
296 487
NEW! 296 488
296 489
296 490
296 492
NEW! 296 496
296 493 Jeu du pendu deluxe
294 151 Uno
296 494 Café Solitaire
296 495
294 198
NEW! 296 542
294 194
NEW! 296 655
NEW! 296 476
296 498
NEW! 296 499
296 500
296 501
296 502
294 214
296 503
296 504
296 505
NEW! 296 506
294 211
294 183
NEW! 296 486
NEW! 296 508
NEW! 296 509
NEW! 296 510
NEW! 296 511
296 512
NEW! 296 513
294 135
NEW! 296 514
NEW! 296 515
NEW! 296 516
NEW! 296 517
296 518
296 519
NEW! 296 520
294 203
296 521
294 140
294 133
NEW! 296 522
296 523
NEW! 296 524
294 147
294 143
296 525
296 526
NEW! 296 527
294 204
NEW! 296 528
294 209
294 201
296 529
296 530
NEW! 296 531
294 162 Bubble Bash
296 532 Le Maître des mots
296 533 Les bulles infernales
NEW! 296 534 World Billard 3D '07
296 535 Brick Breaker Revolution
296 536 Bejeweled
296 537 Scrabble
NEW! 296 538 Café Mahjong
NEW! 296 539 Hexic
294 168 Bubble Gun
NEW! 296 540 Block'd

# BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

## PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ **Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de 10,50 € par trimestre** (3 n°) **au lieu de 19,50 €*** — E01J

OU

## PAIEMENT ANNUEL 11 NUMÉROS / 1 AN

❑ **Je m'abonne pour 1 an – 11 n° à Joystick au prix de 45,50 € au lieu de 84,50 €*** — E201

## ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

*Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :*

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ..........

Prénom*: ..........

Société : ..........

Adresse*: ..........

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ..........

Adresse email*: ..........

Tél fixe*: .......... Tél portable*: ..........

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Game Boy Advance

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

## MODE DE PAIEMENT

**Je règle ma commande par :**

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France**

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

Future

## PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

### AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

**Titulaire du compte à débiter :**

Nom : .......... Prénom : ..........

Adresse : ..........

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ..........

**Désignation du compte à débiter :**

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

**Etablissement teneur du compte à débiter :**

Etablissement : ..........

Adresse : ..........

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ..........

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Future France.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/07. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.